HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

cijena: 16 KN

VELJAČA 1995. broj 4.



TEMA BROJA:

USNF



CYCLEMANIA

ECSTATICA

SKELETON KREW

PANZER GENERAL

KINGS QUEST VII

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11,
41000 Zagreb
tel/fax: 041/435-179
žiro račun:
30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

UREĐIVAČKI ODBOR:
Marko Vulić,
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Senka Kušer

SURADNICI:
Ingrid Afrić, Saša Tarle, Filip Sladetić, Ivan Bilić, Nenad Horvat, Vatroslav Šobot, Winton Afrić, Marko Franjić, Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rališ, Bruno Jurčić, Neven Jacmenović, Ivan Rubelj, Daniel Bižić, Jan Šnajder, Hrvoje Kablar, Vedran Nikolić, Nenad Benko, Denis Kovačić, Krešimir Dušek, Miroslav Puljiz

LEKTOR:
Branka Rabar

ŠEF RAČUNOVODSTVA:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

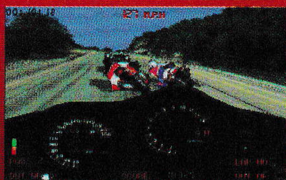
TISAK:
EDOM COMPOSIZIONI GRAFICHE s.r.l. - Padova

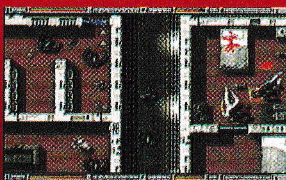
Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.

Sadržaj:













ŠTOVANI HACKEROVCI, HACKEROFILI I HACKERMANIJACI!

Vaši glasovi za TOP-50 uredno stižu na našu adresu i zaista, ne štedite truda. Što nam sve nije stiglo na našu adresu? Sve moguće šifre, gomile disketa, crteži....svaka vam čast i pohvala. Rijetko se koje novine mogu pohvaliti tako vijernom i vrijednom publikom. Glasovanje za TOP-50 traje kroz četiri broja "Hackera" a u svakom ćemo broju nagraditi po dva čitatelja. Nagrade su originalne igre a dobitnike ćemo, već od ovog broja, objavljivati uz redovitu TOP-listu. I dok se prvi dobitnici pobjedonosno smješkaju, preporučamo vam da glasujete za svoje legendarne igre i sudjelujete u završnom izvlačenju. Dakle, za sve vas koji nećete imati sreće u prva četiri izvlačenja - sreća možda dolazi na kraju.

Do slijedećeg "Hackera",

VAŠE UREDNIŠTVO

Pisma čitatelja ...

Cijenjeno uredništvo!

Imao bih nekoliko prijedloga u vezi rubrika, pa evo ih. Predložio bih da se uvede rubrika gdje bi čitatelji mogli razmjenjivati svoja iskustva i postavljati pitanja jedni drugima o dijelovima igara koje ne mogu prijeći ili im nisu jasni. Drugi bi prijedlog bio da kao nadopunu u časopis uvrstite i postere kao u nekim stranim časopisima. Sova

Draga Sovo - tko čeka taj dočeka. Od ovog broja i posteri u "Hackeru"

Štovano uredništvo!

Željeli bismo vam predložiti da otvorite rubriku u koju bi čitatelji slali pisma s pitanjima za neku igru, a odgovarali bi drugi čitatelji. Stranicu s "cheatovima" bi trebalo povećati i uvrstiti i "cheatove " za druga računala i konzole. Organizirajte i pokoju nagradnu igru. T Ray i A + V

I ovog smo vam puta izašli u susret. Otvorili smo rubriku "S.O.S." -pišite, pitajte, razmjenjujte svoja iskustva.....

Štovano uredništvo!

Odlučio sam vam pisati da vas pohvalim. Hacker je nešto što smo svi dugo čekali , svi znamo da mu fali to što nema više stranica, ali vidim da se trudite da ih ima više i to je jako pohvalno. Imam i jednu primjedbu a to je kako se meni čini da zapostavljate igre za PC. Volio bih da ima malo više igara za PC i malo više "Hackermanije". Samo nastavite tako raditi. Pozdrav od Tonija

"Hackermaniju" smo proširili a što se tiče igara za PC - nemaš nam zaista što prigovoriti, PC je trenutno najviše zastupljen u časopisu.

Poštovani,

"Hacker" je zaista odličan časopis. No, imam par savjeta. Trebali biste pisati više objašnjenja, posebno za avanture. Za slijedeći broj "Hackera" želio bih da objavite šifre za "Benefactor". Dubravko, Sisak

Tvoje su šifre objavljene u "Hackermaniji" a rubrika "Rješenja" postaje stalna rubrika u časopisu.

Cijenjena redakcijo odličnog časopisa HACKER!

Mi smo veliki igrači i kompjuterski fanatici, tako da su nam i kompjuterski časopisi, kojih je sada na kioscima već dosta, vrlo važna stvar. Za HACKER mislimo da je jedan od najboljih, iako bismo mu htjeli uputiti jednu zamjerku. Naime, sve vrste igara nisu jednako zastupljene u vašem časopisu. Mislimo da ste malo previše svemirski nastrojeni, pa očekujemo da će se to u narednim brojevima ispraviti. Za sada toliko od MEGA HACKER TEAMA iz Dubrovnika.

Ukoliko malo bolje pogledate ili pročitate 3. broj vidjet ćete da zaista nastojimo biti objektivni i da opisujemo raznovrsne igre.

Štovano uredništvo!

Uz sve hvale, Hacker ima i dvije mane. Jedna je, što svi znaju, manjak stranica, a druga je, čega nigdje nema, adresa na kojoj se mogu nabaviti igrice i po kojoj cijeni. Želio bih saznati cijenu i adresu gdje se u Hrvatskoj mogu nabaviti originali igrica: THEME PARK I SETTLERS... T.H.

Štovano uredništvo,

Željela bih iz HACKERA nabaviti igre za PC i to: DOOM 2, WING ARMADA, MAD DOG McCREE, MAD DOG II, LOST IN TIME, LION KING, SIMCITY 2000, HOCUS POCUS, JAZZ JACKRABBIT, TIE FIGHTER, LANDS OF LORE, ZOOL 2, GENESIA. Nadam se da ćete mi ispuniti tu želju. GameFighter-ica

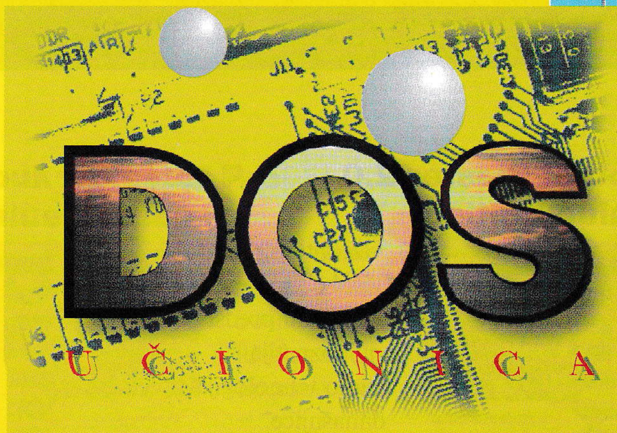
Poštovano uredništvo!

Vaš časopis o kompjuterskim igrama je izvrstan. No imam jednu primjedbu pošto ste za dvije igrice objavili gdje se njihovi originali mogu nabaviti u Hrvatskoj (igrice su bile za PC), onda bi bio red da i za ostale igrice (npr. za Amigu) napišete gdje se mogu naći originali na CD ili disketama u Hrvatskoj. Pozdrav od "King hacker tima"

Na žalost - NIGDJE. Savjetujemo da pokušaš putem oglasa u "Hackeru".

Imam tri pitanja za vas: 1. Da li će i kada izaći verzija "Mortal Kombata II" za PC? 2. Da li možete povećati strip na više strana? 3. Možete li proširiti INFO? Saša, Zagreb

1. Prema našim saznanjima, verzija bi se trebala uskoro pojaviti. Budi bez brige "Hacker" će se pobrinuti da to saznaš na vrijeme.
2. Strip od slijedećeg broja dobiti stranicu više.
3. "Info" će uvijek biti od 2-4 stranice. O čemu to ovisi? Naravno, o svježim i zanimljivim vijestima.



3. DOS KOMANDE

DOS komande su programi namjenjeni opsluživanju sistema i dijele se na interne i eksterne.Interne komande nakon učitavanja DOS-a ostaju prisutne (rezidentne) u radnoj memoriji računala koje se izvršavaju odmah nakon pozivanja, dok se eksterne komande nakon pozivanja prvo učitavaju s diska u radnu memoriju, pa tek onda izvršavaju.

Popis DOS komandi:

ASIGN PROMJENA PUTANJE PREMA DATOTEKAMA
ATTRIB PROMJENA ATRIBUTA DATOTEKE
BACKUP KOPIRANJE DATOTEKA
CHDIR(CD) PROMJENA AKTIVNOG DIREKTORIJA
CHKDSK ISPITIVANJE DISKA
CLS BRISANJE SADRŽAJA EKRANA
COMP KOMPARIRANJE DATOTEKA
COPY KOPIRANJE DATOTEKA
DATE POSTAVLJANJE DATUMA
DEL BRISANJE DATOTEKA
DIR LISTANJE TEKUĆEG DIREKTORIJA
DISKCOMP KOMPARIRANJE SADRŽAJA DVIJU DISKETA
DISKCOPY KOPIRANJE CIJELE DISKETE
ECHO ISPISIVANJE PORUKA NA EKRANU
ERASE BRISANJE DATOTEKA S DISKA
FIND PRONALAŽENJE ZADANOG TEKSTA
FORMAT PRIPREMA DISKA ZA RAD S DOS-OM
GRAPHIC ŠTAMPANJE GRAFIČKIH EKRANA
KEYXX PROMJENA AKTIVNE TASTATURE
MKDIR(MD) KREIRANJE NOVOG DIREKTORIJA
MODE PROMJENA KOMUNIKACIJSKIH PARAMETARA
PARK FIKSIRANJE GLAVE DISKA
PRINT ŠTAMPANJE DATOTEKE
RECOVER OBNAVLJANJE DATOTEKA
RENAME PROMJENA IMENA DATOTEKE
RESTORE REKONSTRUKCIJA SADRŽAJA DATOTEKA
RMDIR(RD) BRISANJE DIREKTORIJA S DISKA
SELECT IZBOR TASTATURE I FORMATA VREMENA*SYS*
SNIMANJE SISTEMSKIH DATOTEKA NA DISK
TIME POSTAVLJANJE VREMENA
TREE ISPISIVANJE LISTE DIREKTORIJA
TYPE ISPISIVANJE DATOTEKE NA EKRANU *VER*
ISPISIVANJE VERZIJE DOS-a *VOL*
ISPISIVANJE NAZIVA DISKA

3.1 OPIS DOS KOMANDI:

ASSIGN funkcija: Usmjerava sve ulazno/izlazne zahtjeve za neku disk jedinicu na neku drugu disk jedinicu.
format: (d:) (put) assign ((stari-disk) (=) (novi disk)...)
primjer: C> assign b=c a=c (disk jedinica C preuzima ulogu disketnih jedinica AiB)

ATTRIB funkcija: Omogućava zaštitu datoteke od brisanja ili promjene (postavlja datoteku u READ-ONLY stanje).
format: (d:) (put) ATTRIB (+R) (d:) (put) ime-dat (.ext) (d:) (put) ATTRIB (-R) (d:) (put) ime-dat (.ext)
primjer: A>ATTRIB +R dokum.txt (navedena komanda postavlja datoteku u READ-ONLY stanje -datoteci se može samo pristupiti ali ne i mijenjati sadržaj)

BACKUP funkcija: backup (dobivanje kopija s istim imenom) jedne ili više datoteka na drugoj disketi ili disku.
format: (d:) (put) BACKUP d1:(put) ime-dat (.exe) d2:(/S)(/M) (/A) radi kao SAVE-prepisuje se sa A: na C: (s RESTORE)
primjer: A> BACKUP a:*.* c:/S (ovom komandom kopirate cjelokupni sadržaj diskete A na tvrdi disk C uključivši i poddirektorije).

ECHO funkcija: Uključuje ili isključuje ispis na komandi tijekom izvršavanja na standardnoj izlaznoj jedinici.
format: ECHO (ON! OFF! poruka)

CHDIR funkcija: Promjena tekućeg direktorija. Ispis imena tekućeg direktorija.
format: CHDIR (d:) (put) CD (d:) (put) CD ..

CHKDSK funkcija: Analizira direktorije, datoteke i tabelu alokacije datoteka (FAT) na određenoj disk jedinici i ispisuje podatke o stanju diska i memorije.
format: (d:) (put)chkdsk (d:) (put)ime-dat(.exe)(/F)(/V)
primjer: A> chkdsk

```
  volume MOJDISK created Dec 20,1989 1:22p
362496 bytes total disk space
     0 bytes in 1 hidden files
  1024 bytes in 1 directories
122880 bytes in 10 user files
238592 bytes available on disk
655360 bytes total memory
618496 bytes free
```

CLS funkcija: Briše sadržaj ekran i postavlja kursor u gornji lijevi ugao (Home position).
format: CLS

COMP funkcija: Uspoređuje sadržaj dviju datoteka i ispisuje najviše deset pronađenih razlika.
format: (d:)(put)COMP (d:)(put)ime-dat(.exe) (d:)(put)ime-dat(.exe)
primjer: C> comp datot1.txt datot2.txt C:DATOT1.TXT and DATOT2.TXT Eof mark not found Files compare ok Compare more files (Y/N)? n (u primjeru sistem ne pronalazi nikakvu razliku između kompariranih datoteka)

COPY funkcija: Kopira jednu ili više specificiranih datoteka na neko novo mjesto (direktorij, subdirektorij, disketa).
format: COPY (/A)(/B)(d:)(put)ime-dat1(.ext) (/A)(/B)(d:)(put) ime-dat2(.ext)(/A)(/B)(/V)
primjer: C> copy dat1.txt dat2.txt (kopiranje datoteke u istom direktoriju)
C> copy dat1.txt c:ĐdokumentĐdat2.txt (kopiranje datoteke iz jednog direktorija u drugi)
C> copy c:ĐdokumentĐ*.*a: (kopiranje svih datoteka iz poddirektorija DOKUMENT na tvrdom disku C na disketu A)
C> copy *.BAT A: (kopira sve sa C: na disketu)

Ingrid Afrić

MULTIMEDIJA U

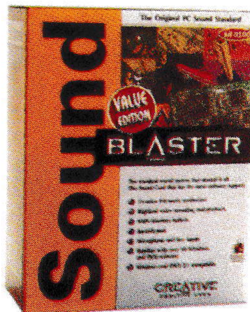
Sound Blaster 16 Value Edition



Sound Blaster 16 unosi profesionalni zvuk CD kvalitete u vaš kompjuter. Izuzetna vrijednost za uloženi novac.

- Stereo 16-bit and 8-bit sampling and playback, 4 to 44.1 kHz
- stereo 20-voice, 4-operator FM music sinthesizer
- MIDI interface supports MPU-401 UART, joystick port
- input from stereo line, CD audio, MIDI and microphone, output
- CD-ROM interface

Sound Blaster 2.0 Value Edition



Uživajte u zvuku visoke kvalitete koji Vam predstavlja najpoznatija audio tehnologija današnjice.

- 8-bit mono sampling (4 to 15kHz) and playback (4 to 44.1kHz)
- 11-voice FM music sinthesizer
- MIDI interface, joystick port
- line input, microphone, output

Sound Blaster 16 MultiCD Advanced Signal Processor



Sa 16-bitnim mogućnostima, izuzetnim zvučnim procesiranjem kao i sa tri standardna CD-ROM interfacea, ova kartica može podnijeti zahtjevne aplikacije za posao, kuću ili zabavu.

- Objedinjuje sve karakteristike SB 16 Value Edition
- Ugrađeni ASP procesor prilikom snimanja zvuka CD kvalitete smanjuje rad CPU-a do 60% i nudi real-time hardware kompresiju i dekompresiju
- CD-ROM interface for Creative Labs/Panasonic, Sony and Mitsumi drives
- connector for Wave Blaster

CREA



Sound Blaster 16 SCSI-2 Advanced Signal Processor



Stereo zvuk profesionalne kvalitete, izuzetna svojstva zvučnog procesiranja i interface za 7 SCSI uređaja, Sound Blaster 16 SCSI-2 postaje srce naprednog multimedija sistema.

- karakteristike SB 16 MultiCD osim slijedećih
- interface do 7 SCSI uređaja uključujući CD-ROM drive i diskove

VIDEO KARTICE:
Video Blaster SE
Video Blaster FS200
Video Blaster RT300
Video Blaster RT400
Video Spigot
TV Coder
Video Conferencing PC3000

distributer i uvoznik



ALGORITAM d.o.o.

41000 Zagreb, Gajeva 12
tel. 041/425-518, 277-399
fax 041/420-766

JA U VAŠEM PC

Sound Blaster Pro Value Edition

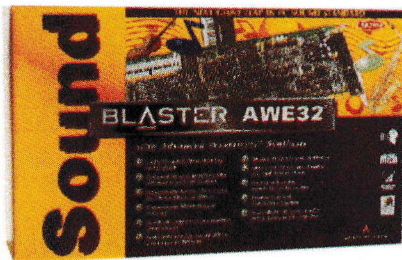


Sound Blaster Pro je stereo varijanta Sound Blaster 2.0. Idealna za kućnu uporabu.

- 8-Bit sampling and playback, 4 to 44.1 kHz mono and 4 to 22kHz stereo
- stereo 20-voice, 4-operator FM music sinthesizer
- MIDI interface, joystick port
- input from stereo line, CD audio, MIDI and microphone, output
- CD-ROM interface

ATIVE

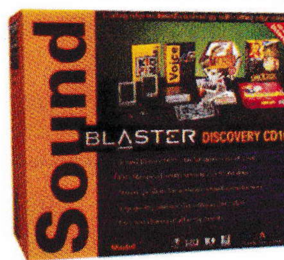
Sound Blaster AWE32



Nova generacija Sound Blaster tehnologije sa svojstvima **E-mu Advanced WavEffects Synthesis.** Proizvodeći izuzetno instrumentalno vjeran zvuk ova kartica sa svojim svojstvima tvori udrugu profesionalnih zvučnih studija i vodećih muzičara.

- Stereo 16-bit sampling and playback, 5 to 44.1 kHz, 20-voice OPL3 FM music sinthesizer
- Real-time hardware compression
- Orchestral quality Advanced WavEffects Synthesis with 16 channels, 128 instruments, 6 drum kits and 32-voice polyphony
- programmable AWE32 effects engine for reverb and chorus or Qsound
- 512KB of RAM, upgradable to 28MB
- support the E-mu SoundFont library
- MIDI interface supports MPU-401 UART, joystick port
- ASP, connector for Wave Blaster
- MultiCD-ROM interface
- number one in the world

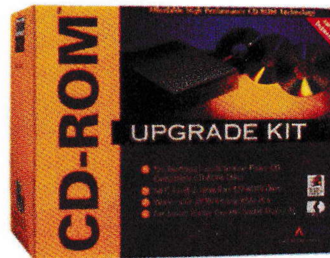
Discovery CD16 Multimedia Pack



U ovom paketu naći ćete: Sound Blaster 16, CD-ROM jedinicu dvostruke brzine, zvučnike, mikrofon i slijedeće CD naslove:

- Aldus Photo Styler, Grolier Multimedia Encyclopedia, 3D Dinosaur Adventure, Kid Pix, Scooter's Magic Castle, Conspiracy and Syndicate.
- **Najprodavaniji multimedijski paket.**

CD-ROM Upgrade kit



Ako već posjedujete Sound Blaster zvučnu karticu tada jednostavno dodajte CD-ROM podršku pomoću ovog kompleta. CD-ROM jedinica dvostruke brzine, multi-session, prijenos 300kbs, pristup 320ms, Photo-CD kompatibilan, CD-ROM XA, uz PhotoStyler i Grolier Multimedia Encyclopedia na CD ROM-u.

OMNI CD-ROM kit



Kad na svoj PC dodajete CD-ROM jedinicu, računajte na to da bude kompatibilna sa vašom budućom zvučnom karticom. Zato je idelan uređaj upravo OMNI CD-ROM, jedinica dvostruke brzine, multi-session, prijenos 300kbs, pristup 320ms, Photo-CD kompatibilan, CD-ROM XA, a isporučuje se s kontrolerom i sa 2 CD naslova: PhotoStyler i Grolier Multimedia Encyclopedia.



CREATIVE

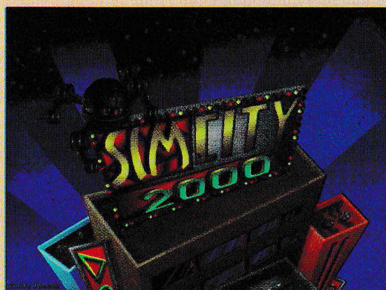
CREATIVE LABS

WAKE UP THE REST OF YOUR BRAIN

INFO

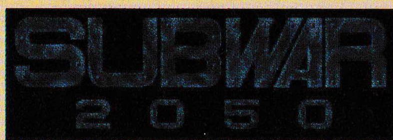
THE JOURNEYMAN PROJECT

Softverska kuća US GOLD otkupila je prava za igru THE JOURNEYMAN PROJECT Za sve koje ne znaju, to je jedna SF igrica koja je u originalu bila tako spora da se nije dala igrati. Međutim, US GOLD je odlučio uplesti svoje prste i maksimalno popraviti stvar, tako da je nova verzija tri puta brža od stare. Još vam jedino preostaje da do jeseni, za kada je najavljen njezin izlazak, nabavite CD-ROM jer, na žalost, neće postojati disketna verzija.



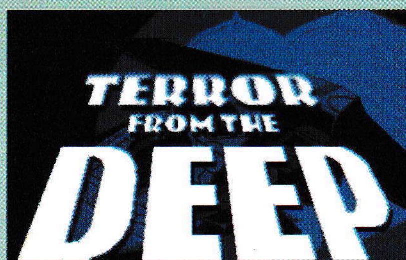
SIMCITY 2000

Ponosno vam možemo najaviti skori dolazak SimCity-a 2000. Dobili smo informacije da se SimCity 2000 pojavio na Europskom i Američkom tržištu. Programeri Maxisa navode Amigu 1200, 2Mb rama, kao minimalnu konfiguraciju, a poželjno je imati ubrzivač. Vlasnici Amige 4000 bit će u cijelosti zadovoljni.



SUBWAR 2050

Ova simulacija podmornica u budućnosti (2050 godine), već je poznata PC vlasnicima, a napokon se pojavila i za Amigu. Microprose je napravio verziju igre za Amigu 1200 koja nam dolazi na dvije 2DD diskete i može se lako instalirati na hard disk. Nažalost, verzija za slabije Amige nije najavljena.





RAT SE NASTAVLJA: X-COMM TERROR FROM THE DEEP

MicroProse Software, dat će igračima priliku da iskuse novi oblik terora vanzemaljaca iz dubina Zemljinih oceana u nastavku UFO-a. Igra, koja je još u razvojnom stupnju, nudit će isti, već provjereni način igranja iz UFO-a sa nekim novim dodacima, bogatom grafikom, zvučnim učincima te kojekakvim iznenađenjima... Priča ide ovako: "Želeći iskoristiti oslabljenu zemlju, X-COMM-ovi neprijatelji iz dalekih svemirskih prostranstava neočekivano promijene strategiju napada i otvaraju novi jaki front protiv planete Zemlje. U tamnim dubinama ogromnih oceana, dugo uspavane sile se bude posebnom vrstom signala koje su njihova međuzvjezdana braća i sestre poslale preko međugalaktičke tišine. Polako ali sigurno, vojska uspavanih podvodnih alien-a se budi..." Što drugo reći, nego: jedva čekamo!

OVERLORD

Prije dvije godine tvrtka ROWAN je najavila nastavak, Reach for the Skyes, poznate nam simulacije zrakoplova iz drugog svjetskog rata. Napokon, nastavak je stigao, zove se Overlord i radi na svim Amigama. Nažalost, programeri nam ovaj put nisu dali mogućnost igranja na strani sila trećeg reicha.



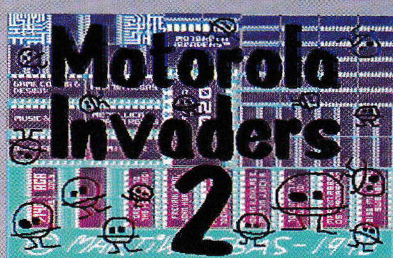
HYPERRACE

AMOS, poznati kompjuterski jezik za Amigu, namijenjen za programiranje igara, već se uvelike koristi. Nakon sjajne Genesie, sada nam dolazi Hyprrace, utrka autića u stilu dobro nam poznatih Super Carsa.

Amiga 1200 na drugi način!

Unatoč svim nevoljama Commodorea, CD 32 je najprodavanija konzola 1994. godine. Sada, kad je svima jasno da je Commodore definitivno bankrotirao, čeka se na javnoj dražbi mogući kupac. Postoje velike šanse da to bude famozni CEI (Creative Equipment International) koji želi dobiti sva prava za daljnju proizvodnju modela Amiga. U međuvremenu, proizvodnja Amigi stoji i tržište se smanjuje. No, da nije sve tako, saznajemo iz vijestikoje stižu iz SAD-a o ponovnom pokretanju proizvodnje CD 32 konzole. Nažalost, tvrtka GENUINE U.S. nema prava na proizvodnju Amige 1200. Srećom i to je riješeno, tvrtka Paravision je napravila potpuno novi proizvod koji je tržištu predstavljen pod nazivom SX-1. SX-1 je modul za nadogradnju CD32 konzole. Ovaj nam modul omogućava da svoj CD 32 uređaj nadogradimo do potpune Amige 1200. Dakle, pomoću njega možemo na CD 32 priključiti tipkovnicu, miša, disk drive, dodatni ram, hard disk i sve ostale priključke. Cijena ovog proizvoda je 239 US$ na američkom tržištu, a dodatna tipkovnica stoji sljedećih 44,95 US$. SX-1 je hvale vrijedan proizvod američkog tržišta i nadamo se da će se uskoro pojaviti i u Europi.

INFO



MOTOROLA INVADERS 2
Pojavom Amige 1200, pojavila se i igra Motorola Invadars (AGA), koja je napravljena kao parodija na igru Space Invaders. Nakon dužeg vremena od istog nam programera stiže i nastavak. Ova je igra Public Domain, a zanimljivost je zvuk (Mettalica).

SUPER ČIP
Japanski znanstvenici napravili su memorijski čip koji može upamtiti milijardu bitova informacija. Da vam malo olakšamo nastalu zbrku u glavi,ta je količina podataka jednaka kao otprilike 10 Shakespeareovih sabranih djela. Čip, veličine 2,5x3,5 cm, upotrebljavat će se za multimedijske terminale, koji će kombinirati tekst sa slikom i zvukom i koji zahtijevaju veći memorijski kapacitet od sadašnjih čipova. Novi čip, što su ga napravili stručnjaci tvrtke NEC, može zapamtiti sadržaj 4000 nivoa, 4 sata zvuka kvalitete CD-a ili 15 min video slika.

NOVA GENERACIJA PC RAČUNALA
Tijekom 1995. god. trebala bi izaći nova generacija PC - kompatibilnih računala. Najslabiji bi se PC trebao prodavati kao Pentiumom - 60 MHz, 16 MB RAM-a i CD ROM driverom (to bi trebalo biti računalo za kućnu upotrebu?!). Početna cijena takvog računala je "sićušnih" 5000 DEM, a jedina razlika, obzirom na klasična PC računala, je ovalno oblikovano kućište i mogućnost priključivanja dvaju monitora i dviju tipkovnica na isti PC. Najveći nedostatak ovog računala je monitor koji je sastavni dio kućišta i činjenica da računalo koristi posebne, nove kartice.



LEMMINGSI NA TELEVIZIJI???
Vjerovali ili ne Lemmingsi će se pojaviti i na televiziji. Izgleda da se trend ekraniziranja kompjuterskih junaka, kojeg je započeo DOOM, nastavlja. To malo pleme još manjih zelenokosih čudaka pojavit će se na televiziji u formi crtanog filma u kojemu su, naravno, oni glavni junaci. Ugovor između PSYGNOSIS-a i CBS-a je potpisan a ostalo je samo formalnost. Datum izlaska nije definitivno određen ali se zna da će to biti ujesen. Do tada, namjestite satelitske antene.

Top 5: Action Games
January 1995
1.(1) Doom 2: Hell on Earth
2.(-) Descent
3.(2) Doom (+hacked add-ons)
4.(3) Tie Fighter
5.(4) One Must Fall: 2097

Top 5: Strategy Games
January 1995
1.(1) Galactic Civilizations
2.(2) U.F.O.: Enemy Unknown
3.(3) Civilization
4.(5) Master of Magic
5.(4) Master of OrionTop

5: Shareware Games
January 1995
1.(-) Descent
2.(1) Doom (+hacked add-ons)
3.(2) One Must Fall: 2097
4.(-) Heretic
5.(4) VGA Planets

Top 5: Adventure Games
January 1995
1.(1) Myst
2.(2) Under a Killing Moon
3.(3) Gabriel Knight: Sins of the Father
4.(-) Little Big Adventure (+Relentless)
5.(-) Day of the TentacleTop

5: Role-Playing Games
January 1995
1.(1) System Shock
2.(2) Nethack 3.1 "freeware"
3.(3) Betrayal at Krondor
4.(5) Ultima 8: Pagan
5.(4) Ultima Underworld 2

Top 5: Miscellaneous Games
January 1995
1.(2) World Circuit (+F1 Grand Prix)
2.(-) Nascar Racing
3.(4) Mortal Kombat
4.(3) IndyCar Racing
5.(5) NHL Hockey '95

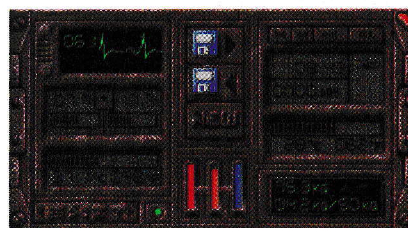
Top 5: Simulation Games
January 1995
1.(1) Aces of the Deep
2.(-) U.S. Navy Fighters
3.(2) Falcon 3.0 (+add-ons)
4.(6) Wing Commander 3
5.(4) MS Flight Simulator 5.0

TOP LISTA
Hacker vam predstavlja jedan dio svjetske top-liste igara preuzete sa najveće hackerske mreže na svijetu, Interneta. Glasači su glasali ne za igre koje se najviše prodaju ili su najnovije, već za one koje oni vole igrati... I tu je jedna od bitnih prednosti ove top-liste. Tako da se ne začudite ako se ovdje nađu i neke starije stvari. One su jednostavno postale i ostale dobre igre, vrijedne igranja i nekoliko godina nakon što su izašle na svjetlo dana.



Izbornik:

- mapa, izbornik (sl. 2)
- korištenje predmeta, alat
- odjeća, prva pomoć
- prehrana, odmor
- oružje, putna torba

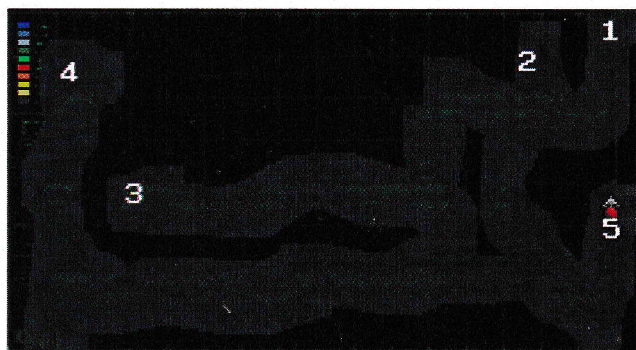


Pazite na hranu, piće i odmor

Slupavši se na nekoj planeti u jednoj udaljenoj galaksiji, Robinson treba preživjeti. Proživite Robinsonovu pustolovinu i pomognite mu da se izvuče iz nevolje.

Malo je onih koji ne znaju za pustolovine Robinsona Crusoa koji se nasukao na pusti otok. Ovog, modernog Robinsona iz daleke budućnosti, donosi nam programerska kuća Silmarils, tvorac mnogih poznatih FRP igra, kojoj je ovo prva igra rađena bitmapiranom (čitaj: kockastom) grafikom. Srećom, Silmarils još uvijek ne otkupljuje igre, već ih sam programira i tako sam odgovara za svoju kvalitetu koja je, možemo reći, na zavidnoj razini.

Naš predak, Robinson, bio je vrlo snalažljiv pa je tako na "svom" otoku sagradio kućicu bez ikakvog alata i napravio gomilu stvari bitnih za preživljavanje, koje današnjem čovjeku ne bi pale ni na kraj pameti. U ovoj igri, koja spada u neklasične avanture, provjerite svoje sposobnosti preživljavanja u nepoznatom okolišu, bez hrane, skloništa i oružja. Sve što vam je potrebno morat ćete izraditi sami svojim rukama i naravno "mozgom". Slupavši se na nepoznatu vam i stranu planetu, zbog kvara na sustavu za navođenje u vašem "međumegaplanetarnom" brodu, prije samog pada iskočili ste padobranom i našli se u nepoznatoj okolini. Za početak pronađite olupine svog broda i pokušajte iz njih izvući što se može. Odlično animiranini uvod već ostavlja prve dojmove. "Bacite oko" na desni dio ekrana popunjen razno-raznim opcijama koje su od velike važnosti za daljnji tijek događaja. Upoznavši se s opcijama, uvidjeli ste da su one tzv. frendly-user ili pojašnjeno koriste se kliknuvši desnom tipkom miša. Tu su opcije za mapu, oblačenje, hranjenje, cjeloviti liječnički tretman, korištenje predmeta odbacivanje stvari i provjeru tjelesne temperature, srčanog tlaka i temperature okoline. Kad pronađete olupine svog broda, izvucite iz njih čeličnu užad i i kutiju za medicinski pribor u kojoj se nalazi sve što vam je potrebno. Pokupivši osnovnu opremu spremni ste za pravi početak igre i krenite prema istoku. Pronađite mladića koji se "muva" po okolini i upitajte ga za zdravlje. On će vam pristojno odgovoriti da je ovo neka vrsta odmarališta i da se gubite s njegovog terena. Ispričajte se i lijepo ga (šakama) zamolite da vam prepusti opremu. Najvažniji vam je lovački nož, koji će vam biti važan za daljnji tijek igre. Njime ćete rezati grane s okolnih stabala, a ubacite li u kombinaciju i šibice, zapalili ste logorsku vatricu. Sada vam nedostaje još samo jedan zec pa da večerica zamiriše. No, ovoga puta ništa od zeca, pronađite kelj ili orlova jaja i zadovoljite se time. Pozor -ne jedite



1 Cave1 entrance 2 ID tag
3 Robinson 4 Amazons
5 Cave2 entrance



1 Cave4 entrance 2 Crazy Robinson
3 ID Tag 4 Centaurs & ID
5 Raft 6 Cave3 entrance





"Gospodin" s nožem



Izabreite težinu igre i veličinu ekrana

bijele kruške ili crve jer će vas stajati glave. Od kelja dobivate osip na rukama i nogama, no neka vas to ne brine, upotrijebite par andola za smanjivanje temperature i problem je riješen. Kad progutate i posljednji zalogaj, na red dolazi piće koje će protjerati silnu hranu niz grlo. Potražite obližnji potok i upotrijebite prazne boce.

Primičete osvježavajući gutljaj ustima, ali STOP!!! Niste dezinficirali vodu što bi vas moglo stajati jedne dobre temperature a možda i otrovanja. Dezinficirajte vodu tabletama i osvježite suho grlo. Kao što vidite, ovo je krajnje negostoljubiva planeta a svaka vas, pa i najmanja greška može uništiti. Zato pamet u glavu i put pod noge. Nemojte napadati domaće tigrove lovačkim nožem, jer ćete sigurno završiti kao njihov slasni zalogaj. Čovjeku se teško odlučiti za ocjenu ove igre, osobito ako tijekom igre pogine nebrojeno puta. No ruku na srce, ovo je igra s najoriginalnijom idejom u posljednjoj godini. Smisliti nelinearnu avanturu s bitmapiranom grafikom i ogromnim mogućnostima, genijalno je djelo. Ova je igra napravljena za PC kompatibilce i za "prijateljicu". Isprobana je na Amigi 1200 s 2 Mb-rama (verzija za Amigu 1200) i optimalno je igriva (mali ekran s malo detalja), a tu je i verzija za Amigu 500 i ostale u kojoj je smanjen broj boja. Igra dolazi na sedam 2DD disketa i može se jednostavno instalirati na tvrdi disk (ima installer program). Ako posjedujete Amigu 1200 s ubrzivačem na 33 MHz ili Amigu 4000, dodajte na ocjene 20% više, a isto vrijedi i za vlasnike PC-a.

Silvano Bucić

PC	ZVUK	65	%
A	GRAFIKA	63	%
SB	IGRIVOST	55	%
CD	IDEJA	92	%
	AMIGA 500, 1MB, 5 DD		

Zašto DA...

Vidljiv je ogroman trud programera Silmarilsa da naprave nešto što do sada nismo imali prilike vidjeti. Mogli bismo reći da im je to i uspjelo. Idejno odlična i vrlo dobro tehnički napravljena igra, neće vas ostaviti ravnodušnima. Stoga vam toplo preporučam, isprobajte igru (i pripremite sendviče! HE! HE!).

Ima li NE?

Na naše veliko žaljenje, kao što je poznato, bitmapirana grafika nije preporučljiva na Amigi (bez dobrog ubrzivača). Zato ću vam dati par dobrih savjeta. Ako ste vlasnik Amige 500 ili neke od drugih 7 MHz mašina, nemojte nabavljati igru (prespora je). Ukoliko ste ponosni vlasnik Amige 1200, ali još niste nabavili ubrzivač, uzmite verziju ove igre za Amigu 500 jer je zbog manje boja, brzina pristojna. Posjedujete li Amigu 1200 s ubrzivačem na 33 ili više MHz ili možda posjedujete Amigu 4000, tada uživajte u verziji ove igre za AGA mašine.

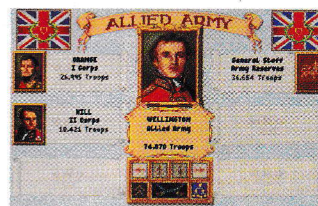


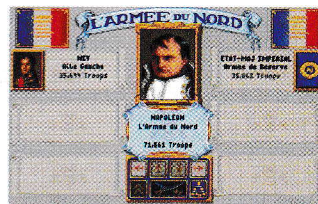
Čovjek "dlako-vuk"

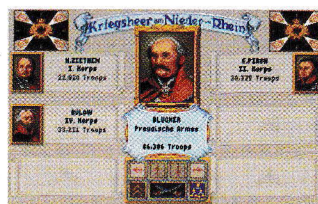


Nakon napornog dana, malo se odmorite







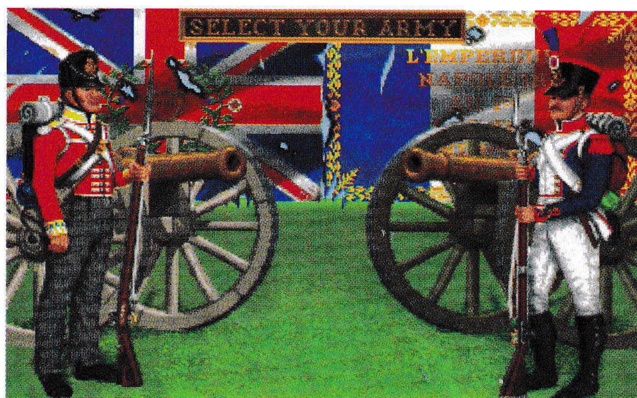


Napoleonova druga šansa

Prateći Napolenovovo izgnanstvo na mediteranski otok Elbu 1814. godine, glavne su Europske sile vjerovale da ga više nikada neće vidjeti. Ali, Napoleon je imao druge planove ...

1 ožujka 1815. godine, Napoleon se ponovo vraća u Francusku i koristeći nezadovoljstvo naroda prema Burbonima, svojim odredom od 1000 vojnika i 4 topa, kreće u Pariz. Kako je vojska, koju je Lui XVIII poslao na njega, prešla na njegovu stranu, Napoleon je 20. marta, dočekan ovacijama ušao u Pariz i bez borbe preuzeo stvari u svoje ruke. Kao odgovor Engleska, Rusija, Austrija i Pruska osnovale su Sedmu koaliciju protiv Francuske. Njihovih šest armija, ukupne jačine 700.000 vojnika, otpočele su operacije protiv Napoleona, koji je imao svega 260.000 ljudi. U bici kod Lignya, Napoleon je porazio snage Koalicije, ali je tri dana kasnije u bici kod Waterlooa bio konačno poražen, a zatim interniran na otok Svetu Helenu gdje je i umro 5. svibnja 1821. godine.

U ovoj Microprosevoj strategiji, pruža vam se prilika da promijenite povijest i dovedete Napoleona do konačne pobjede. Na raspolaganju su vam četiri povijesne (Ligny, Quatre Bras, Waterloo, Wavre) i dvije izmišljene (Wagnee, Nivelles) bitke, koje na početku igre birate na mapi. Nakon izbora bitke i odabira strane (Francuzi, Prusi, Britanci) pojavljuje se meni rasporeda trupa na početku bitke (historical, non-historical, free), te meni za nivo realnosti (conscript, regular, veteran,elite, guard). Nakon toga pojavljuje se slika bojišta s raspoređenim jedinicama. U gornjem dijelu ekrana nalaze se opcije (game, info, map) za kontrolu igre. Jedna od najkorisnijih opcija je ona za zumiranje mape (ima tri stupnja) koja će vam puno koristiti kod odabira pojedinih jedinica. Same jedinice podijeljene su na armije, korpuse, divizije i brigade, te na rodove-pješadija, artiljerija, konjica. Armije, korpusi i divizije označene su svojim zastavama, koje se međusobno razlikuju po veličini (zastava armije je najveća i obrubljena je žutom bojom) i jednostavno ih je razlikovati i pomicati na mapi. Npr. ako želite pomaknuti cijeli korpus, ne morate pomicati njegove pojedine divizije. Dovoljno je kliknuti lijevom tipkom miša na njegovu zastavu. Kada ste to napravili, pojavit će se poseban meni za izdavanje zapovijedi na kojem se nalaze podaci o imenu korpusa,

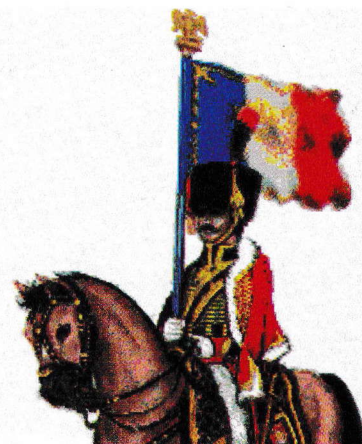


Prije početka bitke odaberite svoju vojsku



Početak bitke kod Waterlooa





njegovog zapovjednika te trenutačna aktivnost jedinice (da li stoji, raspoređuje se, napada ili se povlači). Kliktanjem na aktivnost jedinice, dobit ćete meni za operacijske naredbe (assault, hold, deploy, withdraw) kojim mijenjate aktivnost odabrane jedinice. Npr. zapovjedite raspoređivanje (deploy) jedinice, pomaknite kursor na mapu i ponovo kliknite na mjesto gdje želite pomaknuti tu jedinicu. Najniže jedinice po "rangu" su brigade kojima možete mijenjati i formacijski raspored. Kliknite na brigadu, zatim na njen trenutačni formacijski oblik i pojavit će se meni za njegovo mijenjanje. Ti su oblici kolona, linija, kvadrat, SKIRMISH i miješana formacija. Kada kliknete na neku brigadu artiljerije, pojavit će se i naredba za odabir mete koju želite da ta brigada gađa (ukoliko je u njenom dometu), preostaje da vam damo još nekoliko taktičnih savjeta. Kada se pomičete ili napadate nekom brigadom, najbolje je biti bude u formaciji kolone jer se tada najbrže kreće a gubici su najmanji. Kad se nađete na dometu protivničkoj brigadi, promijenite formaciju u liniju jer tako brigada ima najveću vatrenu moć. Od svih jedinica, najbrže se kreće konjica. Koristite ju za napade na neprijateljsku artiljeriju jer ćete tako biti vrlo pokretljivi i imati najmanje gubitke a pametno ju je koristiti za obranu (presretanje) napada neprijateljske konjice. Ako se mislite braniti, grupirajte sve brigade artiljerije jednu do druge, ispred postavite brigade pješadije u formaciji linije, tako da neprijateljska pješadija ili konjica ne mogu doći do vaše artiljerije, a na bokove postavite konjicu. Ako vas neprijatelj napadne prvo artiljerijom, povucite pješadiju u pozadinu i dozvolite da se vaša artiljerija obračuna s neprijateljskom. Ako pak mislite napadati (pod uvjetom da se prvo riješite neprijateljske artiljerije), također postavite pješadiju iza artiljerije i možete s cijelom brigadom krenuti u juriš. Ukoliko neka vaša pješadijska brigada bude napadnuta od neprijateljske konjice ili bude opkoljena s više brigada pješadije, primjenite formaciju kvadrata i tako ćete neprijatelju nanijeti najveće gubitke.

PREDNOSTI: Jedna od rijetkih strategija gdje se tijekom bitke vide vojnici, konji i artiljerija a ne samo ikonice raznih veličina i oblika.

NEDOSTACI: - Siromašan zvuk - Nema podataka o brojčanom stanju jedinica (samo postoci) tako da ne možete znati da li je vaša brigada bolja ili lošija od protivničke. - Sve vrste jedinica istoga roda, napravljene su grafički jednako npr. gardijske jedinice se ne razlikuju ni po jačini a kamoli po izgledu od jedinica regularne pješadije.

Igra dolazi na dvije diskete i testirana je verzija na A 1200, iako postoji i verzija za A 500 (1MB). Postoji i verzija za PC.

Krešimir Dušek

PC	ZVUK	42	%
A	GRAFIKA	59	%
SB	IGRIVOST	74	%
CD	IDEJA	65	%
	AMIGA 500, 1MB, 2 DD		

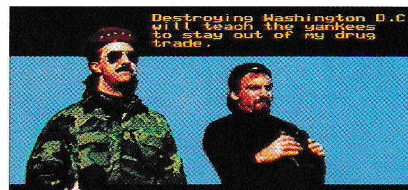


Bitka u punom jeku

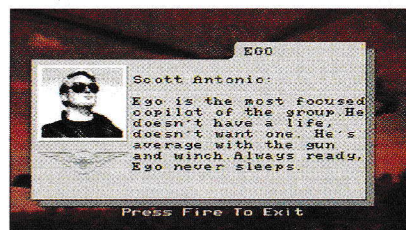


Izaberite cilj za svoju artiljeriju





Vaši protivnici



Na početku odaberite kopilota



Podaci o kampanji

OSVETA LUĐAKA IZ PUSTINJE

Upravo ste, zavaljeni u svom naslonjaču, odgledali 3847-ti nastavak vaše omiljene serije (vjerojatno Santa Barbare), kad istina biva surovo prekinuta zbog izvanrednih vijesti HNN-a o nuklearnoj eksploziji na obali Južne Amerike.

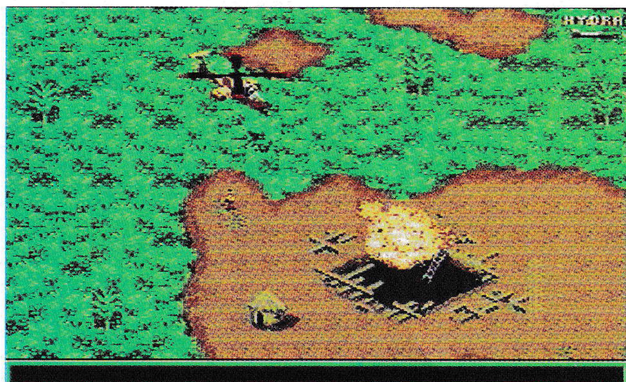
Što se to mene tiče, pomislili ste, ali na vašu veliku žalost, tako nije mislio i THE BIG BOSS iz Bijele kuće kada vas je, tri sekunde kasnije, telefonom pozvao na sastanak Specijalnih snaga. I dok Ibin Kilbaba, sin luđaka iz pustinje i Carlos Ortega, opaki krijumičar droge, isprobavaju svoje nuklearne potencijale, vi sjedate u taxi i putujete u susret sudbini. U Bijeloj kući saznajete da pored 1.500.000 vojnika, nitko osim vas nije sposoban da se s najnovijim Super Comanche borbenim helikopterom obračuna s dotičnom gospodom. Pogodili ste, tvrtka OCEAN SOFTWARE obradovala nas je nastavkom DESERT STRIKE- a. I zato, prije nego što se vratite gledanju, sada već 3950-te epizode vaše serije, vi i vaš kopilot (birate ga na početku) morate završiti devet kampanja sa ni manje ni više nego šezdesetdvije misije. U tu svrhu mogao bi vam poslužiti vaš helikopter i ne baš obilne količine streljiva za tri vrste naoružanja (CHAIN GUN, HYDRAS, HELLFIRE) koje birate pritiskom na razmaknicu. Podatke o misiji, mapu i podatke o obavljenim zadacima, dobivate pritiskom na F10. Tu su još podaci o oštećenjima i količini goriva i streljiva. Igra dolazi na tri diskete, postoji verzija za A 500 i A 1200 te još ESC-verzija. Instaliranje na HD je moguće, ali nije nužno jer nema mnogo mijenjanja disketa. Verzija za PC (trenutačno) ne postoji.

Šifre za nivoe:

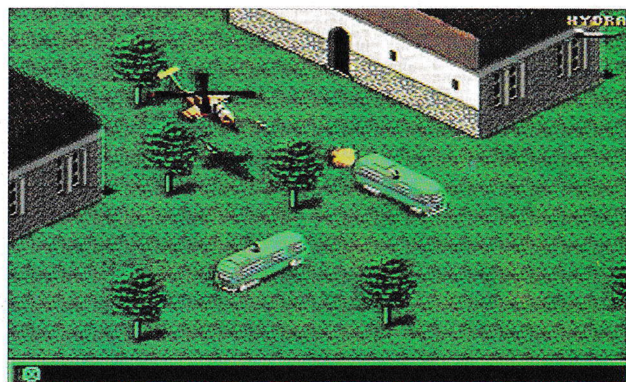
drugi nivo- SUBATTACK RVW7MHGJX7F
treći nivo-TRAINING GROUND 9VLJRTNSGFB
četvrti nivo-NIGHT STRIKE XNGKW46PF35
peti nivo-PULOSO CITY VY74F39VSPH
šesti nivo-SNOW FORTRESES W74MYBXW6GP
sedmi nivo-RIVER RAID TNSPZKR9X7D
osmi nivo-MOUNTAINS 7LCDBTL4SPP
deveti nivo-RETURN HOME N4GR9SHPGFB

Krešimir Dušek

PC	ZVUK	62	%
A	GRAFIKA	71	%
SB	IGRIVOST	77	%
CD	IDEJA	59	%
	AMIGA 500, 1MB, 3 DD		



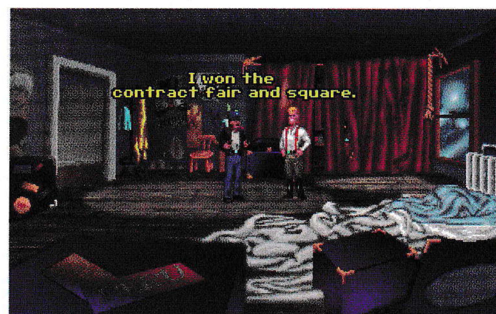
Pokupite preživjele



Hellfire na djelu

HACKER NAJAVLJUJE ...



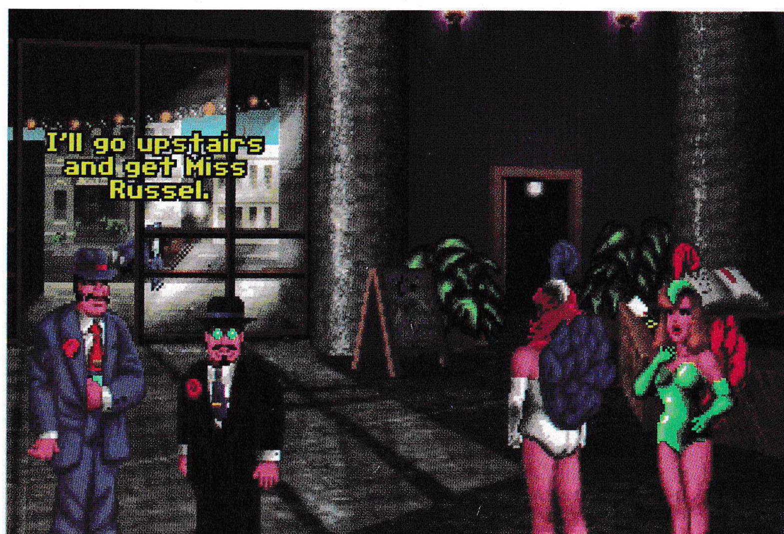




Ljubitelji avantura, pozor!!! Ovo je prava stvar za vas. Ovako lijepa avantura nije odavno viđena, barem ne od četvrtog nastavka Indiana Jones-a. Već nam je na prvi pogled bilo jasno da se radi o avanturi napravljenoj u najboljoj maniri LucasArts-ovih avantura, iako je ovdje riječ o dijelu programerske grupe INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS iz Australije. Ta se grupa sastoji od tri člana koji su se prije bavili crtanjem stripova. Otuda i izgled ove igre (poput crtanog filma). Nakon igranja kratke (prekratke) demo verzije ove igre utisci su više nego odlični. Teško ćemo dočekati konačnu verziju ove igre. I u tom iščekivanju da vam prikažemo barem djelić ljepote koja nas je ostavila bez daha. Radnja ide otprilike ovako. Naš junak, imenom JOE KING, je pilot-najamnik koji s neobičnom lakoćom zapada u nevolje (nešto poput MISTER NO). On mora osigurati da prekrasna FAYE RUSSEL na vrijeme stigne u Afriku na snimanje svog novog filma Jungle Passion. Da ne bi sve išlo glatko pobrinuo se ANDERSON koji u ovoj priči ima ulogu negativca. On je, u želji da on bude taj koji će zajedno s FAYE otići u Afriku, zaključao našeg junaka u hotelsku sobu, a u predvorju hotela postavio svoje mafijaše da spriječe eventualni Joeov bijeg. Tako nevolje počinju, koje se nastavljaju se kad se u igru ubaci ludi, ali genijalni znanstvenik Dr. IRONSTEIN koji je izmislio DINO-ZRAKE koje pretvaraju ljude u dinosauruse. Međutim, Joe je tu da mu objasni kao bi mu bilo pametnije izmisliti neki spasonosni lijek, napuniti torbu novcem i otići na doživotno ljetovanje na Havaje. Na grafiku ove igre ne treba trošiti riječi već gledati slike. Način upravljanja je vrlo jednostavan. Ikone na dnu ekrana služe za sve operacije koje su vam potrebne. Igra ne dopušta nasilje, pa je pogodna i za najmlađe iako je nas razljutilo što ne možemo tu i tamo nešto razbiti. K vragu, prsti svrbe od baseball palice koju od početka nosite sa sobom. Konačna verzija imat će 40 likova, a radnja će se odvijati na preko 100 lokacija. Izlazak igre najavljen je za srpanj 95-te i to za disketnu i za CD verziju. Možda konačna verzija ne bude tako dobra kao ovaj demo, možda bude prelagana, možda prezapetljana. No, mi u to naprosto ne vjerujemo. Ako se po jutru dan poznaje, onda će i ova igra sigurno stići na sam vrh top-liste i tamo se zadržati neko vrijeme. Nije mi jasno zašto je trebalo tako puno vremena da se pojavi ovako lijepa avantura. Bilo je zaista krajnje vrijeme. Poletimo do Afrike.

Krešimir Mijić

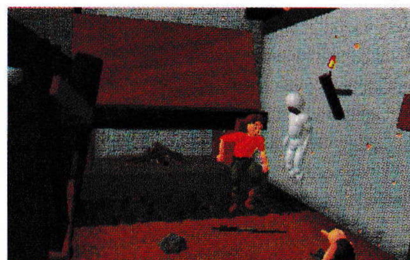




ESTATICA

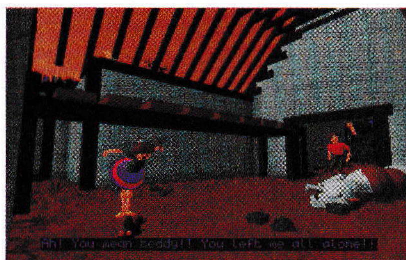
ECSTATICA ILI POTEMKINOVA SELA

Pred vama je potpuno rješenje ove igre. Moram priznati da me uopće nije namučila i krajnji osjećaj je RAZOČARANJE. Igra koju su gospoda Spencer i Maindrom radili pet godina ! (pet godina, ljudi !) nije ništa naročito. Umjetnički dojam je odličan i gospodin Maindrom se zaista potrudio, ali sve ostalo u igri nije na nivou njene grafike. Na samom početku čovjeka naljute tipke, koje su programeri Psygnosisa zamislili za upravljaje likom te nemogućost njihova redefiniranja. Radnja igre je pomalo već istrošena, a i takva nije baš bog zna što zamršena. Sve zamke i problemi su vrlo jednostavni. Kao da je netko htio da se igrači prošeću svim lokacijama i vide kako su to oni sve lijepo nacrtali. Upravo kad čovjek pomisli da se radnja napokon zahuktava i komplicira - igra je gotova! Zvukovi i muzika nisu loši, ali ni približno onim iz "Alone In The Dark 1". Uopće, usporedba s tom igrom moguća je samo preko grafike i "Alone In The Dark" je još uvijek najbolja horor avantura u ovoj klasi igara.

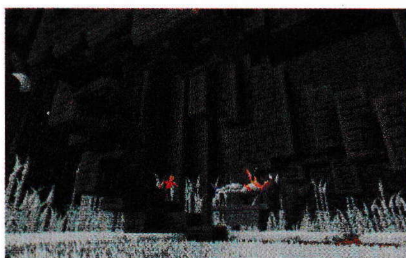

1. Otrčite ravno, pa desno do kuće u kojoj se nalazi oklop i uzmite mač.

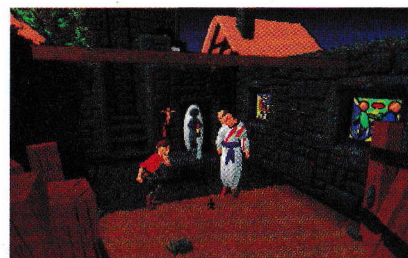

2. Ubijte pijanog medvjeda i popnite se na prvi kat.

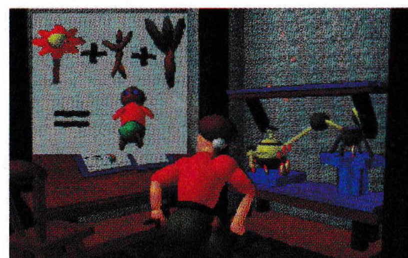

3. Uzmite plišanog medvjeda sa stola i otiđite u staju.

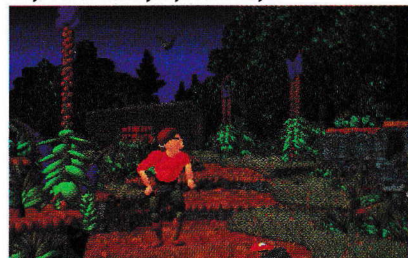

4. Sa vrata bacite medvjedića. Sići će djevojčica. Slijedite je.

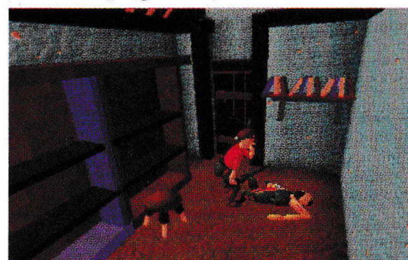

5. U podrumu crkve će vam otvoriti vrata prema mjestu gdje se krije začarana djevojka.

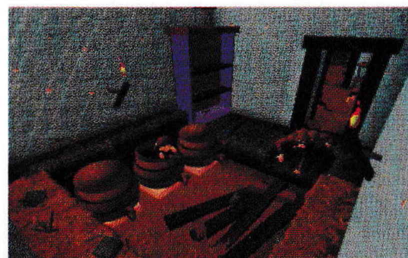

6. Siđite niz stepenice i ugledat ćete djevojku. Ne pokušavajte ovo dvaput.

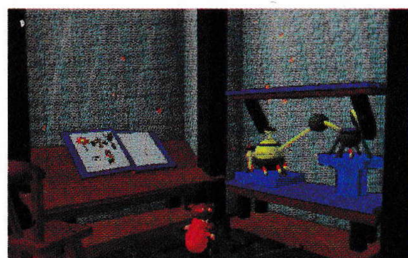

7. U crkvi pokupite figuricu s poda i otiđite na drugi kat kuće u kojoj ste ubili medvjeda.

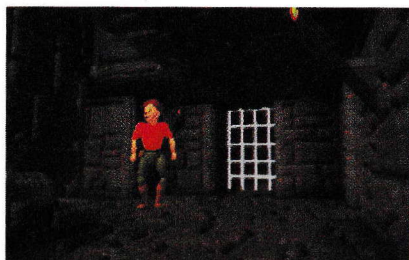

8. Ukuhajte lutkicu u napitak i pogledajte koji vam sastojci još trebaju.


9. Na putu prema samostanu uberite cvijet i ukuhajte ga u napitak.

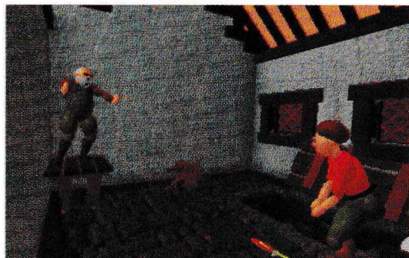

10. U kući na početku sela uzmite ključ od pretučenog čovjeka i otključajte vrata.


11.Sakrijte se u bačvu, a kada čudovište ode uzmite posljednji sastojak napitka s police.


12. Kad su svi sastojci u napitku, popijte ga i pretvorit ćete se u malu životinjicu.(tipka 5)



13. Kao životinjica proći ćete kroz otvor u podrumu crkve kroz koji je nestala djevojčica.



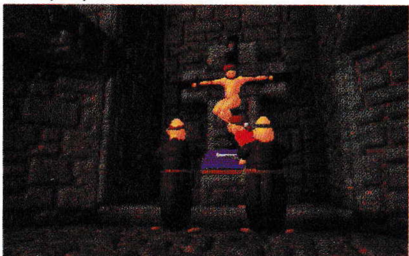
14. U podrumu vratit će vam se ljudski lik. Popnite se uz stepenice i uzmite zlatni mač.



15. Otrčite do jezera i stanite na kamen. Postat ćete vitez i moći ćete ući u zamak na brdu.



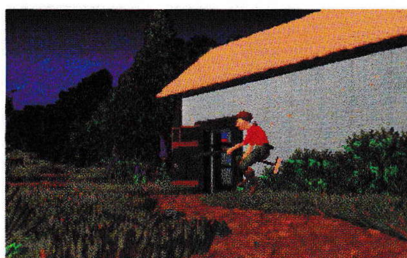
16. U zamku se popnite na vrh kule i tu ćete naći još jednu formulu.



17. Kost ćete naći u samostanu u koji ćete lako ući ako sa sobom nosite knjigu iz crkve.



18. Iz samostana pobjegnite kroz katakombe i kost odnesite na svetište s pet stupova.



19. U kolibi pokraj jezera pronaći ćete metlu. Bez nje je silazak ispod zamka nemoguć.



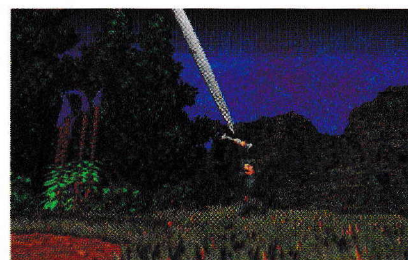
20. Oklop se nalazi u ormaru na kosturu. Obavezno ga obucite.



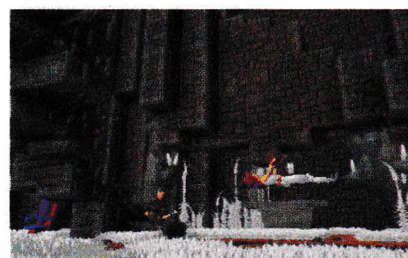
21. U podzemlju morate posjetiti starog kralja i usput ubiti svojeg dvojnika.



22. Čarobnu knjigu ponesite prema svetištu, mač možete ostaviti ovdje .



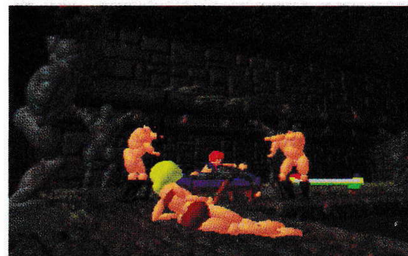
23. Držeći u ruci kost i knjigu stanite na sredinu svetišta. Kost će se pretvoriti i snažno oružje.



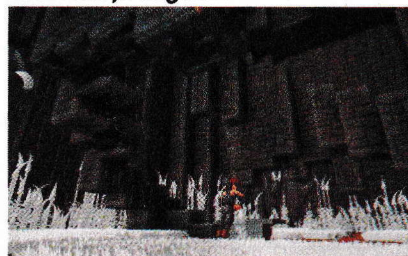
24. Vratite se do mjesta gdje ste pronašli čarobnu knjigu i siđite u podzemlje.



25. Uz čašicu dobrog vina popričajte sa šefom svih demona.



26. Ako mu date kost, vječni i lagodni život vam je osiguran.



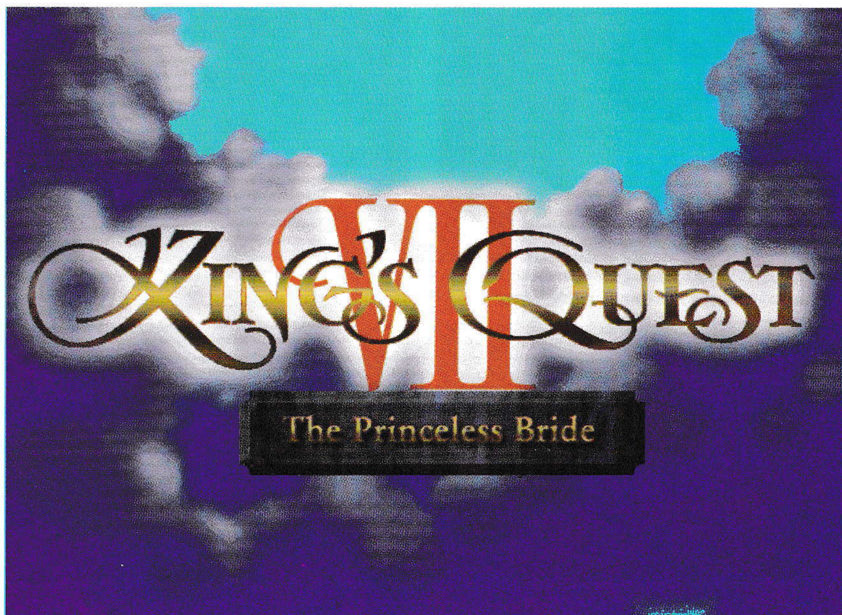
27. Vi ste ipak vitez. Ubijte velikog zmaja i pohrlite dragoj u zagrljaj, i odvedite je iz ove igre.

PC	ZVUK	98	%
A	GRAFIKA	75	%
SB	IGRIVOST	60	%
CD	IDEJA	60	%
	386DX, 30 HDD		

ESTATICA



Igre je prepuna čudnih tipova

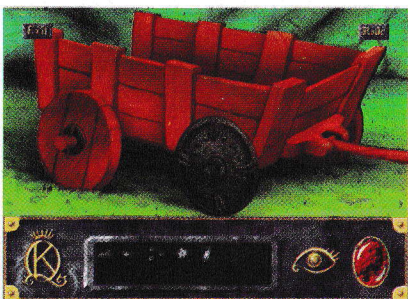




Kralj Trollova za kojeg se Rossela mora udati



Ogledalce, ogledalce tko je najljepši u King's Questu?



Koja ideja?! Štit umjesto nestalog četvrtog kotača.



Glavni meni pokazuje vaše napredovanje kroz igru

Nevjesta bez princa

Još jedamput su Sierrini programeri proveli bezbroj sati zaključani u radnoj sobi s jednim jedinim zadatkom. Napraviti avanturu koja će sličiti crtanom filmu i u mnogo čemu konkurirati Disneyevim remek-djelima.

Više od deset godina obožavatelji Sierrinih avantura jure misterioznim, imaginarnim prostorima, pomažući tako mnogobrojnim prinčevima, kraljicama i nevinim djevojkama odgonetnuti više ili manje komplicirane zagonetke. Sve je počelo u blaženim danima 8-bitnih računala u obliku škrtih tekstualnih avantura da bi se nastavilo preko još uvijek ugodnog "mouse menija", sve do spektakularnog prikazivanja grafike urađene u 3D Studiju. Najnoviji izdanak serijala slu i se, naravno, suvremenim CD ROM-om koji omogućava da se pokrenu najkompliciranije animacije i zvučni efekti. Po prvi put dosada jedan King's Quest izlazi samo na CD ROM-u i nema glasova da bi se mogla pojaviti disketna verzija (zapravo malo je vjerojatno da bi se na 10 ili čak 15 disketa mogla barem približno održati kvaliteta koju je zadao CD-ROM).

Najnoviji King's Quest VII je interaktivni crtani film koji izgleda kao da je iskočio iz Disneyevog studija. Nakon bezbroj prinčeva i kraljeva ovdje vladaju žene. Naše dvije junakinje se doslovno bacaju u pustolovine. Prije svega, tu je princeza Rosella, koja se ponovno neoprezno igra pred kućnim bunarom magičnih moći koju odmah zatim proguta paralelni svijet (sjetite se samo "Alice u zemlji čudesa"). Njezina majka, kraljica Valanice mora iz svog dvora promatrati taj strašan događaj i odmah započinje potragu za izgubljenom kćerkom. Kroz igru naizmjenice vodimo jednu ili drugu damu. Radnja je podijeljena na osam predivnih poglavlja. Kroz igru se dobiva malo ili čak ni toliko savjeta za rješavanje zagonetaka, tako da sami svojim idejama napredujete kroz priču. Rosella i Valanice, nakon svog fantastičnog putovanja u drugu dimenziju, završavaju u opčinjenom kraljevstvu Eldritcha u kojem bi, da nema zle vještice Malicie vladao mir, veselje i slatkiši (njam,njam), no ona se pobrinula da zavlada potpuno rasulo. Tijekom radnje, naše dame doživljavaju niz pustolovina: prolazeći kroz magičnu pustinju, izviđajući kraljevstvo Trollova (naša lijepa, zgodna i visoka Rosella pretvara se u ružnog i niskog Trolla), da bi se na kraju spustile u kraljestvo oblaka Etherije. U posljednjim dijelovima

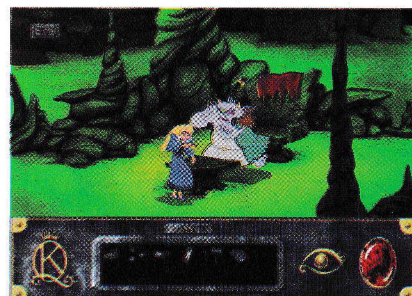




"To neću jesti makar ostala Troll cijelog života"



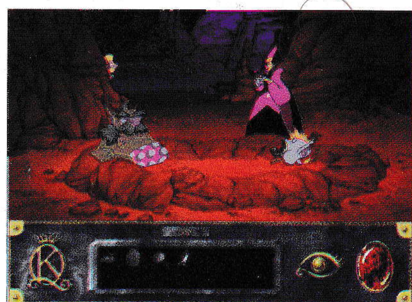
Vrlo je važno sprijateljiti se sa svima



Grafika je stvarno zadivljujuća



Pogled prema gore



Ovo su Kings's Quest toplice

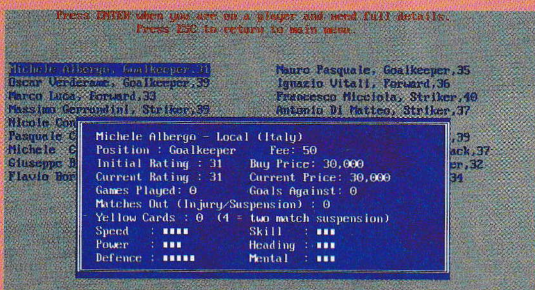
King's Questa svi smo se navikli na meni sistem, međutim Sierra se u ovom nastavku odlučila na slijedeći korak. Zato zaboravimo traženje i klikanje različitih ikona i priviknimo se na jedan jedini kursor koji se može pohvaliti visokim stupnjem inteligencije. Prema situaciji u igri on sam prekida razgovor, uzima predmet ili već na neki drugi način igra svoju ulogu i svijetu King's Questa. I sam je ekran u igri temeljito očišćen. Osim jednog osnovnog inventara, postoji još samo OPTION MENU, te područje u kojem možemo pobliže pogledati predmete koje momentalno posjedujemo. Time dobivamo mogućnost uvećavanja svakog predmeta kojeg smo pokupili na ekranu. Ako pritisnemo i držimo lijevu tipku miša, svaki predmet, u tom novootvorenom prozoru, možemo rotirati u svim smjerovima. To je izuzetno korisno kod predmeta koji imaju sakriven neki podpredmet ili u sebi sadrže tajni mehanizam. Sve je to učinjeno vrlo efektno, tako da ćete jedva dočekati da pregledate neki novi predmet na ovaj način. Sve ostale funkcije u igri upravljaju se automatski programom. Za pokretanje naših junakinja dovoljan je jedan klik na određeni dio ekrana i Rosella i Valanice same trže najbrži put do cilja. Ukoliko ne želimo ući u nepoznato područje, možemo ručno "odskrolati" ekran, a za to vrijeme Rosella poslušno čeka naše daljne zapovijedi na suprotnon rubu. Bitni i sastavni dio igre su brojne međusekvence i isječci pomoću kojih se priča produbljuje. A sada malo daveža o tehničkoj strani. King's Quest VII kao i ostale Sierrine igre (Outpost, Lode Runner, Incredible Toon Machine), već dobrih šest mjeseci dobivaju svoje zgodne ikonice u Windowsima što vrlo jednostavno znači da igrači koji su ostali vjerni DOS-u i nisu na svoja računala instalirali Windowse neće više moći uživati u Sierrinim najnovijim igrama. S time je usko povezana činjenica da je minimum procesor 486 s 4 MB Rama, ali čak se ni na mojem računalu 486DX2/66 s 8 MB Rama igra nije mogla pohvaliti nekom brzinom, pogotovo kada se na ekranu odjednom ovija više usporednih radnji. Što se CD ROMA tiče, ovoga puta dovoljan je i SINGLE SPEED, što je zaista pohvalno. Što na kraju reći? Sve ove slike (ni ovaj opis) ne mogu pokazati koliko je najnovija inačica King's Quest serijala lijepa i tehnički, do vrhunca dotjerana igra. Igru ćete doživjeti u punom sjaju tek kada zasvira muzika, likovi progovore i počnu se kretati po ekranu, a vi pomislite na vrijeme tek u četiri sata poslije ponoći.

Hrvoje Kablar

PC	ZVUK	85	%
A	GRAFIKA	93	%
SB	IGRIVOST	91	%
CD	IDEJA	88	%
	486DX, 4MB, 1MB HDD		



NAPOKON! Ljubitelji talijanskog nogometa i managerskih simulacija, odnosno talijanski "TIFOZI" došli su na



svoje, no ovo je shareware simulacija u tekstualnom modu. U igri se nalazi stotinjak što talijasnkih, što evropskih klubova sa stvarnim igračima tako da se mora priznati da su autori ove menagerske simulacije zaista uložili truda. Pri ulasku u samu igru, otvorit će vam se glavni meni koji se sastoji od 8 opcija: 1) View your current squad - prikaz igrača vaše momčadi /njihova cijena, vještina i pozicija u igri/. 2) Buy a player, 3) Sell a player, 4) View logs /prikaz tablice/ 5) Financial report /novčano stanje/, 6) General information /različite informacije/ 7) Quit game i 8) Proceed to next match / odigravanje utakmice/. Igru započinjete u zadnjoj ligi s bijednom momčadi i malo novaca pomoću kojih morate stvoriti pobjedničku momčad. U usporedbi s ostalim menagerskim simulacijama, veličina ove shareware simulacije je zanemariva a igra će privući samo "okorjele" ljubitelje menagerskih simulacija.

I.B. BEBETO
M.O. ROMARIO



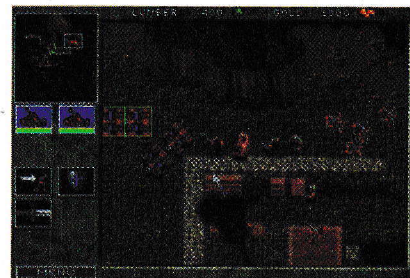




WARCRAFT

Orcs & Humans

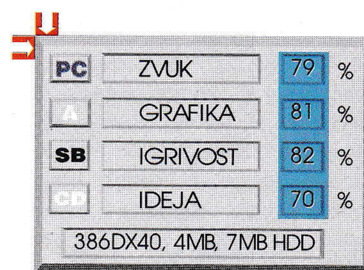
Dugački hodnik



U nekoj dalekoj zemlji ljudi su živjeli u miru i blagostanju sve dok se nisu pojavili zli Orcovi koji su svojom čarolijom i vojskom počeli ugrožavati ljude.

Warcraft bi se najjednostavnije mogao opisati kao kopija Dune 2. Princip igranja ostao je isti, a razlika je u vremenu odvijanja radnje ali više nemate tenkove i hrpu teškog naoružanja već vitezove, čarobnjake, pješake... Ulogu Harvestera iz Dune ovdje preuzima običan seljak (kod Orcova Peon) koji jedini može sjeći drva i kopati u rudniku, a uz to popravlja i gradi nove zgrade. Više nije potrebno pod svakom zgradom napraviti temelje, već je važno da je svaka napravljena uz cestu. Igra je podijeljena na nivoe, a vi možete izabrati hoćete li upravljati Ljudima ili Orcovima što vam omogućava da sukob promatrate iz dvije perspektive. Postoji sedam jedinica iste jačine, a razlikuju se samo imenom i izgledom. Kod ljudi, osim seljaka, imate običnog pješaka, strijelca, viteza, svećenika i čarobnjaka. Kod Orcova su imena jedinica uglavnom izmišljena i izvedena iz engleskih riječi. Uglavnom, postoje Grunt, Spearman, Raider, Necrolyte i Warlock. Čarobnjak, svećenik, Necrolyte i Warlock imaju posebne moći i osim energije (Hit Points) imaju navedenu i jačinu magične moći (Mana Points). Čarobnjaci mogu stvarati škorpione i neko vodeno stvorenje (Water Elemental) kao i vatrenu kišu. Svećenici imaju sposobnost liječenja, gledanja u daljinu i moć da učine neku jedinicu nevidljivom. Kod Orcova, Warlock može stvoriti velike paukove, demona i veliki otrovni oblak, dok Necrollyte oživljava mrtve, pomoću mračne vizije otkriva bilo koji dio mape, a oko pojedinih jedinica može stvoriti ne-sveti oklop. Postoje i katapulti koji su izvrsno oružje koje vatreno kamenje baca na velike udaljenosti nanoseći veliku štetu. Nedostatak mu je što ne može gađati mete u neposrednoj blizini i što vatrene kugle imaju veliki domet eksplozije pa lako može nastradati i vaša jedinica. Naravno, sve jedinice nisu dostupne na početku već ih stičete ovisno o napredovanju. Vaša vojska može napadati zgrade ili protivničke jedinice, ali ako naredite vašoj jedinici napad na zgradu koju u međuvremenu napadne protivnička vojska, ona će odgovoriti na napad. Za razliku od Duna, u ovoj igri možete grupirati i do četiri jedinice. To činite tako da pritisnete SHIFT i kliknete na jedinicu ili pritisnite CTRL i povucete mišem preko jedinica. Postoje još neke važnije tipke čiji prikaz možete vidjeti pritiskom na tipku F1 ili ALT-h. Posebno valja istaknuti digitalizirani zvuk u uvodu i u samoj igri. Igru možete igrati preko modema, mreže ili serijskog porta što će je učiniti zanimljivijom. Pokraj mogućnosti da igru započnete na strani ljudi ili Orcova, postoji još i mogućnost CUSTOM GAME-a gdje možete sami odrediti rasu, jačinu vojske i okolinu u kojoj će se sve odvijati. Zgrade su raznolike; postoje farme, pilana, crkva, vojarna, gradska vijećnica, hram, kovačnica... Važnu ulogu u igri imaju i seljaci, kojih je preporučljivo imati što više jer su funkcije koje oni obavljaju vrlo važne. Rudnik ne možete sagraditi, već ga morate pronaći, a kada kliknete na njega, dobit ćete informaciju o preostaloj količini zlata u njemu. Jedina loša strana igre je užasno spora sječa drveća pa često morate dugo čekati da seljak sasiječe koje drvce. Za razliku od Dune 2, Warcraft ima nešto drugačije nivoe, ponekad mračne i zamršene hodnike gdje se sve temelji na borbi jedinica. Warcraft je, u svakom slučaju, vrlo zanimljiva igra i rado će je odigrati svi oni koji su igrali i DUNE2.

Ivan Rališ i Filip Sladetić



PC	ZVUK	79	%
A	GRAFIKA	81	%
SB	IGRIVOST	82	%
CD	IDEJA	70	%

386DX40, 4MB, 7MB HDD



Želite li biti na njihovoj strani ...



... ili na njihovoj









KREKETANJE NA DRUGI NAČIN

JESTE LI IKADA BILI SUPER-ŽABA? NE! SADA VAM PRUŽAMO PRILIKU.

Sve je bilo divno i krasno. Cvijeće pjeva, ptičice se njišu a vi i vaša draga zaljubljeni do ušiju. No, u svakoj takvoj priči postoji i vještica. Počinje akcija. Otela je curu, vas pretvorila u žabu i sve se izgledalo izgubljeno dok se nije pojavila boca LUCOZADE.

TEAM 17 je tvrtka poznata po kvalitetnim igrama (ALIEN BREED, BODY BLOWS...) pa tako ni ova arkadica ne odudara od njihovog prosjeka. Nalazite se u ulozi super-žabe, a zadatak vam je spasiti nevjestu. Igra je podijeljena na šest svijetova (šuma, dvorac, cirkus, piramide, led i svemir, a svaki svijet na četiri nivoa. Da biste prešli na slijedeći nivo, morate sakupiti određeni broj novčića (koliko točno, vidjet ćete u donjem desnom uglu ekrana) čime si omogućujete izlaz u slijedeći nivo. Na ekranu možete očitati broj bodova i života, stanje energije i vremena. Kada vam vrijeme istekne, gubite sve živote i time je igra završena. Tijekom igre možete sakupljati razne predmete koji će vam povećati broj bodova, energiju, vaše sposobnosti ili će vam pomoći u borbi protiv neprijatelja. Za svakih 200.000 sakupljenih bodova dobivate nagradni život, a što se neprijatelja tiče, možete ih uništiti skačući po njima. Ukoliko vas neprijatelj dotakne ili pogodi, gubite dio energije, a ako padnete na šiljke, život gubite odmah. Za skakanje povucite joystick prema gore. Na nivoima postoje postoje tajni prolazi koji vode u razne bonus sobe. Trebate ih samo pronaći. Nakon svakog nivoa ponudit će vam se mogućnost da zarađene bonus-bodove jednostavno pokupite ili ih čak umnožiti na FRUIT MACHINE. S malo sreće, možete osvojiti šifre za slijedeće nivoe, dodatne živote te ogromne sume bodova. S koliko ćete kredita moći igrati ovisi o tome jeste li dovoljno brzo sakupili svo voće i novčiće. Minimalna potrebna konfiguracija je Amiga 500 s 1 MB memorije. Igra radi na svim Amigama, zauzima oko 4 diskete i ne može se instalirati na HD. Inače, vaš žabac je nadaren za balet (pogledajte samo kako skače) i vrlo raspoložen za spašavanje njegove drage tako da slobodno možete krenuti u akciju. Želimo vam puno sreće. KRE, KRE

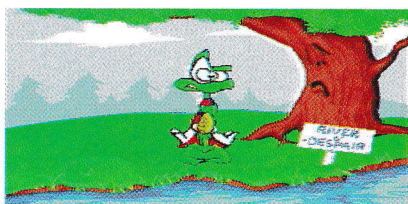
Denis Kovačić

PREDMETI KOJE TREBA POKUPITI:
VOĆE-bodovi,računaju se i u bonus bodove
KRILA- omogućavaju letenje (brzim pritiskanjem FIRE tipke)ograničenog trajanja
TABLETA NEVIDLJIVOSTI- omogućuje kratkotrajnu nevidljivost i tada vam neprijatelj ništa ne može
TABLETA BRZINE- pojavljuje se u dva oblika: zelena (ubrzava) crvena (usporava)
BOCA LUCOZADE- povećava energiju, vrijeme i računa se u bonus
DESTRUCTO SPUD- zeleni blob
RESTART PILL- crvena tableta s velikim R, ako ste izgubili život, omogućava vam start s tog mjesta









in LOST TIME

NAKON ŠTO SMO VAM U DRUGOM BROJU HACK ERA PONUDILI PRVI DIO RJEŠENJA IGRE LOST IN TIME A SADA VAM DONOSIMO OBEĆANI NASTAVAK OVE POPULARNE IGRE.

NATRAG NA BRODU

Započet ćete kukom. Prvo trebate otići tamo gdje ste igru započeli i kukom otvorite kutiju. Uzmite vrpcu i komad odjeće. Vratite se do sobe s topovskim kuglama i uzmite veslo koje se nalazi pokraj njih. Otiđite tamo gdje se nalaze klinovi i kliještima uzmite jedan. Povežite vrpcom klin i veslo. Kliještima savijte čavao i stavite ga na štap koji ste upravo dobili i dobit ćete neku vrstu brodske kuke.Otiđite do "closeta"(ormara). Kliknite na kraj užeta i stavite vadičep u urez. Otiđite do okruglog prozorčića i pogledajte kroza nj. Povucite uže i pojavit će se kanta.Pogledajte tri puta u kantu te otiđite do Melkiora i pilom ga oslobodite iz kante.

KAPETANOVA KABINA

Otiđite na balkon i uzmite zastavu. Otiđite do stola, pogledajte ispod stolice i uzmite ključ. Dođite do odaja i otvorite ormar na obje strane da biste uzeli zdjelu i sol. Pogledajte udesno i uzmite komadić banane sa stola. Krenite prema sobi lijevo od glavnih vrata. Pogledajte tepih i podignite jedan kraj. Ugledat ćete ključ, uzmite ga i njime otvorite ladicu stola. Izvadite tintu (blotter). Ponovo otvorite ladicu i uzmite bodež. Vratite se u odaje (chambers) i bodežom izrežite rupu u tepihu. Siđite i uđite u podrum. Pogledajte na stup, stavite vadičep u urez i dobit ćete univerzalni ključ koji može otvarati sva vrata na ovom katu. Otvorite vrata kancelarije, uzmite pečat iz ladice i zlatni kavez koji se nalazi iza zavjese. Vratite se u teretno spremište (tj. tamo gdje je igra započela) i bodežom otvorite lažno dno u kovčegu iz kojeg ćete uzmiti puder i rupčić. Vratite se u podrum (cellar) i popnite se pomoću pudera uza stup. U sobi s lijeve strane stavite pečat na urez u kabinetu. Uzmite starinski gramofon i ploču s nižeg stola. U kapetanovoj sobi stavite gramofon na stol, a ploču na njega. Zavrtite ručku i startajte gramofon. Stavite kavez na stol blizu slike. Zdjelu stavite ispod Galipa i dodajte sol i kiselinu. Kada papagaj ode u kavez prekrijte ga zastavom i odnesite kavez. Sada otiđite u sobu lijevo. Stavite malo sredstva za poliranje na rupčić i tom tekućinom očistite umivaonik a zatim na njemu tintom zapišite šifru. Izađite i stanite pred sliku na zidu. Kliknite na na pištolje i upišite kombinaciju sefa. Uzmite kutiju iz sefa i kliknite na nju u inventoriju. Poigrajte se malo njome dok ne nađete ključ i otvorite ju. Dobit ćete revolver. Otiđite do ormarića, otvorite ga i iz kutije za nakit izvadite ključ.Vratite se ponovo u potpalublje. Ručnikom ponovo povucite prsten i stavite kavez na dno otvora.Ponovo podignite kavez. Pronađite u podu vrata sa štapom i otvorite ih željeznim ključem.

U YORUBINOJ ĆELIJI

Kliještima držite jarbol otvoren. Uzmite nešto sijena i stavite ga pred jarbol. Brodskom kukom srušite bocu s police a zatim je podignite. Kliknite na pod i stavite revolver na ogrlicu. Nakon toga stavite ogrlicu na revolver i skinite Yorubine okove. Operite bocu mokrom spužvom i pokažite Melkioru natpis.

NA OTOKU

Otiđite do slapa. Vadičepom probušite kokosov orah i cjevčicom uzmite mlijeko. Kliknite na dijete u grmlju. Dajte nešto mlijeka Manicou i stavite na njega zastavu. Sad postavite papagaja na prolaz.

U MAKANDALOVOJ KOLIBI

Iskoristite plosnati ključ za otvaranje kaveza i stavite komade zlata u rupu na vratima.

U DELIALINOJ KOLIBI

Prije ulaska snimite poziciju. Kad uđete tajming je sve. Kada počne tražiti naočale uzmite knjigu s receptima, a kada izađe preplašite pauka pomoću ogledala i uzmite bluzu.

PONOVO KOD MAKANDALA

Stavite holocom na stol i otvorite prozor. Kliknite na holocom i stavite napitak u njegovo piće. Kada završi uzmite čašu. Vratite se kod Delie. Nakon toga popričajte sa Serapionom. Trebate se vratiti do Delie i uzeti joj inverter. Otiđite do Makandala i uzmite BEQUIET (ha ha,be quiet). Spojite dva napitka. Invertirajući "budItih" dobivate nešto poput "budiglasan" i ono što dobijete SPEAKABLE napitak dajte Serapionu. Ponovo popričajte s njim a zatim, pomoću inventara invertirajte sol u šećer i to dajte psu. Otiđite u kuhinju.

U KUHINJI

Kliknite na kolijevku i uzmite vreću. Otvorite ju i uzmite iz nje cvijet. Kliknite vrećom na žeravicu, a zatim ju stavite na stolicu. Ući će zmija. Bacite torbu na žeravicu i zmija će umrijeti. Doći će do finalnog obračuna s glavnim negativcem Jarlthom i kada završite razgovor s njim, što je brže moguće bacite na njega cvijet i završili ste igru.



JA IDEM, A VI KAKO ZNATE

U ne tako dalekoj budućnosti, godine 1999. na Zemlji sasvim drugačijoj od ove kakvu poznajemo, Zemlji na kojoj ne postoje mikrovalne pećnice, na Zemlji na kojoj su televizori još uvijek crno-bijeli, svi mirno i sretno žive. I sve je tako, dok jednoga dana međugalaktičkom osvajaču Brardax Maldrearu nije sinula ideja o njezinu osvajanju. "Ah, kako bi bilo lijepo osvojiti Zemlju!" - reče on jednog jutra izašavši iz WC-a i tako osvajanje započne.

Zemljani k'o Zemljani mirno gledaše kako Styx-osvajači razaraju i podređuju Zemlju svom vladaru Brardaxu. "A, ne! Tako više neće ići!"-odlučio je jedan od 6 milijuna zemljana. Njegovo ime bilo je Sven, Sven Svardensvard. On je iz dna duše mrzio Brardaxa koji mu je ubio oca samo zato što je ovaj odbio izumiti mikrovalnu pećnicu. Sven, malo "udaren" na svog oca, sjeo je za neki program za CAD grafičko projektiranje i napravio letjelicu s VEEELIIIIKIIIIMMMM topovima, raketama, bombama i ostalim stvarčicama koje život junaka čine jednostavnijim. Letjelicu je nazvao BANSHEE.

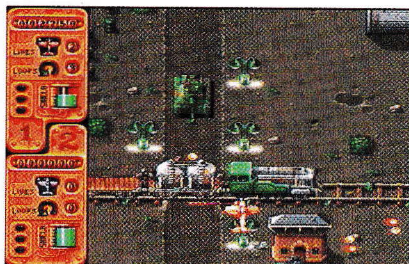
Zašto da ...
Upitajte se što pucačinu čini takvom i zašto se baš ova razlikuje od ogromnog broja sličnih. Pogledavši igru odgovor nam se sam ponudio, superbrza pucačina s grafikom i zvukom koji odgovaraju današnjim standardima igranja. Također, napravljena je mogućnost igranja u dvoje na istom računalu, što igru čini još zabavnijom.
Ima li ne !?
Oko ove igre smo se posebno potrudili da bismo joj otkrili bug ili neki drugi propust. Prešli smo igru dva puta, ali nismo našli ništa što bi ostavilo negativne utiske. Ako i ima, mi to jednostavno nismo otkrili!

Tako bi trebao izgledati uvod u ovu, odličnu pucačinu na Amigi. Igra strahovito podsjeća na 1994. s C64 ili ZX Spectruma iako je tehnički napravljena nekoliko tisuća puta bolje. Najbolje od svega je što igru mogu istovremeno igrati 2 igrača. Tako u pomoć pri raščišćavanju Styx-imperije možete pozvati i svog frenda, ali nemojte precijeniti svoje igračke sposobnosti. Iako ste dvojca, preporučio bih da težinu igre postavite na 'EASY' ili pak pribjegnete nekim drugim, podmuklijim forama. Opskribite se grickalicama i litrama sokova, jer ovo je igra u kojoj ste u stalnoj







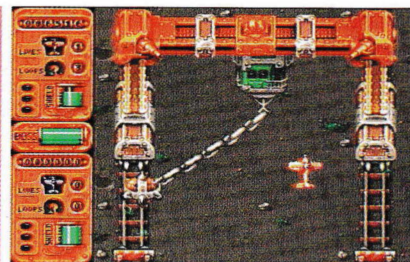


opasnosti i 'PAUSE' ne znači mnogo.

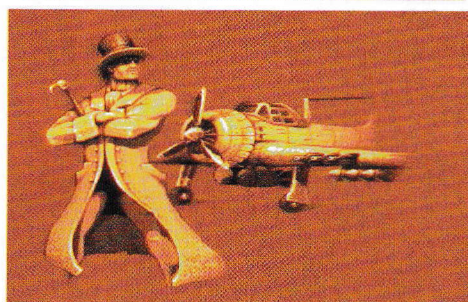
Igra se sastoji od četri ogromna superdobro napravljena nivoa. Svaki nivo sastoji se od zilijuna malih i dva velika neprijatelja. Tokom igre moguće je "pokupiti" razna poboljšanja: Banshee (kockica s nekim kružićima i slovom B) - pojačava štit i time vam produljuje život, nagradni život (kockica u kojoj piše OneUp), prateće rakete, rakete zrak-zrak-zemlja-zemlja, bombe, dvostruki gun, trostruki gun, dvostruko pucanje, dodatna energija te dodatni looping. Looping vam služi za izbavljivanje iz gadnih situacija i aktivira se ili tipkom SPACE (player 1) ili tipkom ENTER, na numeričkoj tipkovnici (player 2). Na lijevoj strani ekrana postoje dvije ploče na kojima vidite trenutno stanje, tj. broj života, broj lupinga, preostala energija itd.

Taktika

Vjerovatno ste se upitali, pa što taktika radi u pucačkoj igri? Ne biste vjerovali, taktika radi čuda. Naravno, u ovoj igri su najvažniji brzi refleksi, ali moramo skupljati poboljšanja i paziti kako ih trošimo. Da biste uništili glavne neprijatelje, neće vam pomoći samo dobri refleksi, bez jakog naoružanja sigurno gubite dva ili tri života. S toga od samog početka pazite da ne izgubite život, jer time gubite i neka poboljšanja oružja. Loopinge čuvajte za glavnog neprijatelja, što je obavezno na višim nivoima. Na zadnjem nivou loopinzi se pretvaraju u štit, koji vas čini nedodirljivim na nekoliko sekundi za sve vrste neprijatelja.



Neven Jacmenović



PC	ZVUK	81	%
A	GRAFIKA	88	%
SB	IGRIVOST	86	%
CD	IDEJA	77	%
	AMIGA 1200, 2MB, 4 DD		

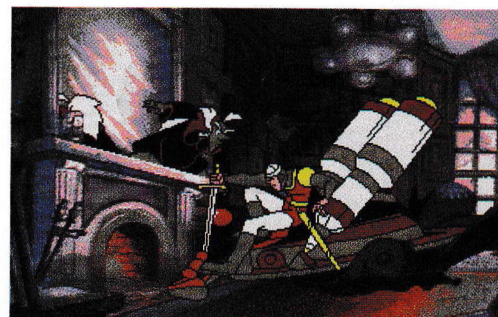


Ljepotica, vještica i dobri stari vitez.

Ni crtići nisu više ono što su bili! U naše vrijeme bili su namijenjeni gledanju, a sada je ReadySoft napravio svoje DragonsLaire kako biste crtiće mogli igrati. Ovog puta vam predstavljamo treći dio poznate igre Dragon's Lair. Priča je vrlo jednostavna. Bila jednom jedna vještica koja se zvala Mordread i koja je otela vašu djevojku bla,bla,bla ....i, što vam je činiti?

Odmah se hvatate u koštac s vješticom i trudite se svim silama spasiti ljubljeno vam biće iz okrutnih ruku. Samo spašavanje nije nimalo lagano. Naime, da bi vaš lik "povukao" pravi potez, potrebno je pritisnuti određenu tipku u pravom trenutku ili ćete izgubiti jedan od tri postojeća života. Igrati možete preko tipkovnice ili joysticka. Igranje je vrlo jednostavno, a da biste ušli u "štos", HACKER vam otkriva prve poteze. Na početku igre pričekajte treću sekvencu i onda stisnite tipku za "gore", a zatim "pucanje". Nakon toga dolazi četvrta sekvenca gdje trebate ponoviti "pucanje". U hrabrom lovu na vještice, stižete do šeste sekvence. Pritisnite "desno". Kao što vidite, upravljanje je vrlo jednostavno i zato dalje uživajte sami. Igra je isprobana na Amigi 1200 s 2 Mb memorije, a minimalna konfiguracija je Amiga 500 s 1 Mb memorije. Igra dolazi na osam 2DD disketa a preporučljiv je, ali ne i neophodan hard disk kako bi se animacije brže učitavale. Ukratko, igra ne donosi ništa nova, no ako nemate baš ništa drugo, isprobajte ju, možda se zabavite.

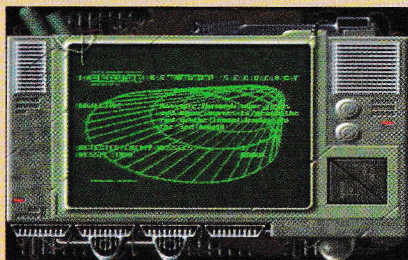
S.B.



SUPER STARDUST

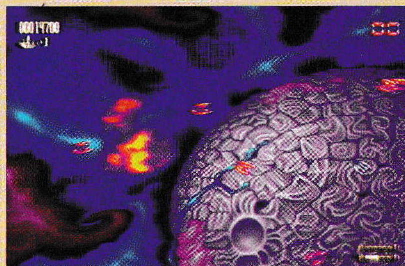
SCHAUMUND UZVRAĆA UDARAC

Prije godinu dana obranili ste galaksiju i princezu od ludog profesora Schaumunda. Izgledalo je da o njemu više nikada nećete čuti ni riječi. Ali....



Softverska kuća Bloodhouse, u suradnji s TEAM 17, donosi nam nastavak poznatog STARDUST-a. Profesor Schaumund ponovo želi osvojiti galaksiju i princezu VOI LEUI, no vi krećete u bitku protiv njega, ali ovoga puta opremljen posljednjim čudom tehnike i PVC industrije; lovcem PANTHER PX2. Igra je i grafički i zvukovno bolja od prvog dijela, brža je, a i sami neprijatelji su daleko raznolikiji. Na ekranu se nalaze pokazatelji broja preostalih života, bodova, iskorištenog vremena i pokazatelji količine energije broda i štita. Ukoliko vam vrijeme istekne prije no što uništite sve neprijatelje, pojavljuju se ubojiti brodići. Potrudite se da ih izbjegnete! Štit se aktivira povlačenjem joysticka prema sebi. U početku imate slabo oružje koje ćete "osnažiti" tijekom igre sakupljajući dodatna oružja. Njih možete pokupiti na nivoima u čijem opisu stoji "WEAPON TRANSPORT". Na tom će se nivou pojavit će se transportni brod kojeg morate uništiti. Za njim ostaje oružje koje možete pokupiti. Pritiskom na SPACE-tipku tijekom igre vam se pojavlljuje ekran s oružjem. Iznad odabranog oružja svijetli plava lampica. Ukoliko želite aktivirati oružje, povucite joystick dolje + pucanje + lijevo i zatreperit će vam crvena žaruljica, ako više povučete joystick dolje + pucanje + desno, zatreperit će vam zelena žaruljica i sva će poboljšanja za oružje koje pokupite pojačavati samo to oružje. Postoji mogućnost da pojačate novo oružje dok istovremeno koristite staro, već pojačano oružje. Upalite zelenu žaruljicu kraj novog oružja (opisanim postupkom), a kod starog ostavite upaljenu crvenu. Na kraju svakog šestog nivoa stoji ružni, gadni i barem sedam puta veći čuvar

DODACI KOJE MOŽETE POKUPITI:
SRCE: energija (maksimalna)
B- mega bomba
S- energija štita
X- dodatni život
G- poboljšanja za oružja
E- energija
3 plamena- vatreni krug



Ovako završavaju nesposobni!

***DOBRO:** Igra je vrlo dobro tehnički izvedena s kvalitetnom grafikom i zvukom (pogotovo tuneli koji su vrlo brzi i podvodni nivo s prekrasnom pozadinom).*
***LOŠE:** Nemam većih zamjerki.*





... kao što vidite, tuneli su vrlo negostoljubiva mjesta



Ako mislite da je ovo gužva, varate se!



Zašto ste vi uvijek najmanji?

od vas. Klasika. Kada ga sredite (AKO ga sredite), slijedi WARP-sekvenca, tunel koji vas vodi u slijedeći nivo. Tuneli su najfascinantniji dijelovi igre gdje će do punog izražaja doći snaga Amige 1200. Dok jurite na slijedeći nivo, u susret vam dolazi bujica razni objekata: asteroidi, mine, rakete, glave itd. Od svih tih objekata jedino mine ne možete nikako uništiti i stoga ih je pametno izbjegavati. Ponekad se prije prelaska na slijedeći nivo, možete dobrovoljno prijaviti za podvodnu misiju. U toj misiji možete povećati broj bodova i života ili pak izgubiti život. Minimalna konfiguracija potrebna za ovu igru je Amiga 1200. Igra dolazi na šest disketa, a postoji i CD-verzija.

Denis Kovačić

PC	ZVUK	87	%
A	GRAFIKA	93	%
SB	IGRIVOST	84	%
CD	IDEJA	38	%
	AMIGA 1200, 2MB, 7DD		



ARKADA POD MOREM

U ovoj podmorskoj arkadi zadatak vam je uhvatiti zlog znanstvenika DR. RAPTIDE-a koji stvara nered pod morem i koji je, osim što kreira čudovišta koja vas napadaju, okrenuo protiv vas većinu stanovnika morskih dubina. Tako će vam rakovi ili čak morski konjici zadavati prilične muke ne budete li bili brži od njih. Kroz podmorje se krećete u maloj istraživačkoj podmornici koju ste, za svaki slučaj, dobro naoružali. Kako nikada nije na odmet imati dodatnog oružja, tako se i vi možete bolje naoružati pogodite li bačve koje leže na dnu i sadrže korisno oružje ili dodatnu energiju. Uz vašu podmornicu cijelo vrijeme plovi jedna mala podmornica na daljinsko upravljanje kojom upravljate posebnim tipkama i to samo kada ste u situaciji da je ulazak u neku podmorsku spilju preuzak za vašu matičnu podmornicu. Tada uključite manju podmornicu i vodite ju do željenog cilja. Kad pokupite sve što vam treba vratite se i nastavite upravljati matičnom podmornicom. Pazite na magnetske mine koje se oslobađaju s dna tek kad pređete iznad njih. Njih je teško zeznuti i zato vam je bolje "upucati" ih. Tijekom igre pazite na količinu zraka koju nosite jer kad vam ponestane, morate brzo na površini obnoviti zalihe. Programeri su pazili i na detalje poput zračnih mjehurića koje podmornica stvara i koji idu prema površini. Obratite pažnju i na starinske škrinje u kojima je zaista sakriveno blago. Ukratko, prava prilika za uživanje u podmorskoj avanturi. Možemo reći da čak ni vaš disk neće biti preopterećen jer (komprimirani) DR. RIPTIDE zauzima svega 600 KB.

K.M.









Gume žderu beton!

Kad sam čuo da se pojavila nova simulacija motora na CD ROMU i uz to još u SVGA grafici, već sam zamislio svoju zadimljenu sobu punu frendova i borbu za najbolje vrijeme uz guranje ispred kockaste sive kutije, koja se popularno zove monitor, ali da li je uistinu bilo tako... Danas još uvijek postoje žanrovi igara koji nisu napredovali zajedno s CD ROM revolucijom, a jedan od njih je zasigurno trkaći žanr ili drugačije rečno, tip igara "sjedni i vozi". Jedan od pokušaja bio je MEGA RACE, ali ni on nije otišao ništa dalje u smislu igrivosti, već samo u popunjavanju kapaciteta CD ROM-a, s moramo priznati, zaista zadivljujućom grafikom i prezentacijom. Za razliku od MEGA RACE-a, CYCLEMANIA ne koristi pre-renderiranu stazu, već digitaliziranu grafiku okolina i cesta koje prolaze kroz pustinje, brežuljke ili šumu i naravno, u ovoj se igri voze motori a ne automobili.



Kad započnete igru, sve oko vas izgleda divno, a osjećaj ubrzanja i kočenja je fantastičan jer je dobrano potpomognut zvukom motora koji "trešti" iz vaših zvučnika ili možda PC speakera. Nešto lošiji dojam ostavlja način na koji su napravljeni motori i druge prepreke koje se pojavljuju na cesti. Sve je nacrtano sa svega nekoliko osnovnih boja i ne uklapa se dobro u lijepo digitaliziranu okolinu. Između pojedinih utrka, nakon izgubljene utrke ili nakon pada, pojavljuju se scene koje su kombinacija kompjuterske i digitalizirane grafike. Sve u svemu, igra je napravljena prilično bezuspješno. U prilog tome govori i činjenica da sam nakon odvoženih utrka isključio upravo te digitalizirane filmske padove pravih trkača koji, nakon nekog vremena, počinju ići na živce. Ako prvi stignete na cilj, dobit ćete novac koji možete uložiti u nabavku novih djelova (guma, amortizera ili cijeli motor). Svaki vam se krug posebno mjeri, a najbolja se vremena upisuju u High Score Table. Ako odaberete QUCK RACE, ulazite u utrku s već određenim opcijama. Nasuprot tome, možete birati između SINGLE RACE i CHAMPIONSHIP RACE, gdje prolazite faze vježbanja kvalifikacije ili ulazite izravno u utrku, ali s posljednje startne pozicije. Nemojte odabrati vježbanje (vježbaju samo mlakonje) već krenite odmah u kvalifikacije ili još bolje, u utrku. Malo čudno zvuči šest motora na startu, ali tako je to u Cyclemaniji. Na startu je svih šest sudionika smješteno vrlo blizu, tako da vam pozicija nije od presudne važnosti. Vrlo je jednostavo s poslijedne pozicije doći na prvu, ali je jako teško tamo se i održati. Razlog tome su razne opasnosti koje se nalaze na cesti i oko nje. Tako ćete svako malo morati zaobilaziti razne automobile, kamione, policijske motore, ali i neke



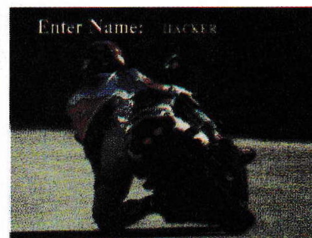
Start je jedino mjesto gdje možete vidjeti sve vozače zajedno

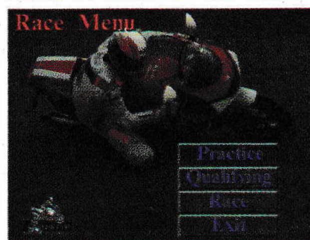


Pogled u nožnji. Na trenutak će vas zbuniti pogled na komandnu ploču i vozača











domaće životinje kao što su krave i konji, ili još bizarnije zrakoplove i helikoptere sa svojim odgovarajućim popratnim zvučnim efektima. Letećih predmeta se ne morate bojati, oni su tu tek izgleda radi, a zbunit će samo one koji su na početku vježbali. Udarivši svaku od njih, past ćete i izgubiti dio energije. Nakon određenog broja padova, pojavljuje se poznati slogan "GAME OVER" i vi morate pokrenuti igru iz početka. Olakšavajuća okolnost je da se prolaskom kroz Start-Finish liniju tj. završetkom pojedinog kruga, ta energija obnavlja. Drugi motori također gube energiju i nije čudno da utrku završi manje od šest motora. Često, će se drugi natjecatelji međusobno izudarati, a jedino im vi u tome možete pomoći tako da ih npr. izgurate sa staze ili možda još bolje, priklještite uz rub u trenutku kada naiđe automobil iz suprotnog smjera i buuum !!! Jedan manje. Možda će vam se dogoditi i da ostanete potpuno sami na stazi i borite se za što bolje vrijeme. Na glavnom izborniku još birate broj krugova (1-30), vrstu motocikla, karakter i jakost drugih vozača te način mijenjanja brzina (ručno ili automatski). Kontrole su u utrci jednostavne, koriste se kursorske tipke za skretanje lijevo ili desno, ubrzanje ili kočenje.



Ako ste odabrali ručno "šaltanje", brzine mijenjate tipkama Z- veća brzina, X- manja brzina. Možete igrati i joystickom što u mnogo čemu olakšava vožnju. Staze kojima prolazite izgledaju vrlo slično, a nazvane su prema jačini: Easy street, Shock treatment, Desert heat, Deep trouble i Forest shadows. Za one kojima će se ova igra dopasti bit će zanimljiv podatak da će ACCOLADE (softverska kuća koja je izdala Cyclemaniju) u bliskoj budućnosti izdati multi-player verziju s novim stazama (nadajmo se da će biti kvalitetnije i raznolikije napravljene). Cyclemania je daleko od savršenstva, ali jedno je sigurno - na PC platformi gotovo da i nema igara takvog žanra (tko se još sjeća ROAD RASHA ili davno zaboravljenog, HANG ON-a). Zato dobro zatvorite vrata vaše sobe, dovucite pojačalo i uživajte u zvuku vašeg motora i mirisu spaljene gume koji vam se uvlači u nosnice.

Hrvoje Kablar

PC	ZVUK	74	%
A	GRAFIKA	80	%
SB	IGRIVOST	72	%
CD	IDEJA	65	%
	386DX33, 4MB RAM		



Pogledajte što se događa ako ne koristite kočnice!

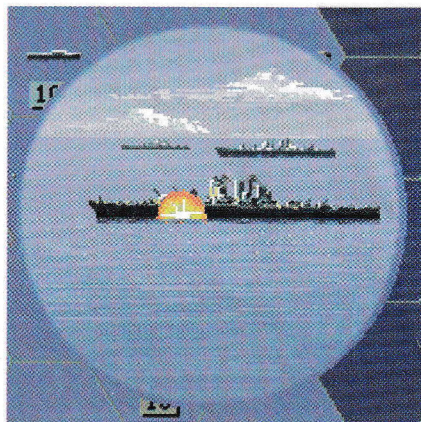


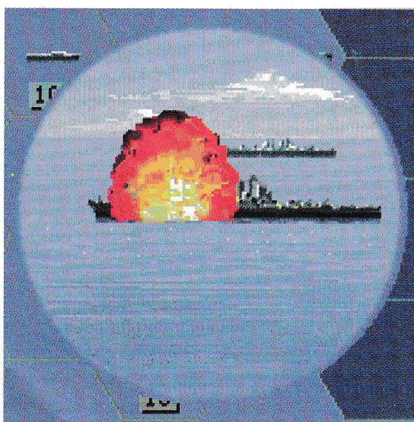
Na žalost ovo nije utrka, već samo animirana sekvenca između njih

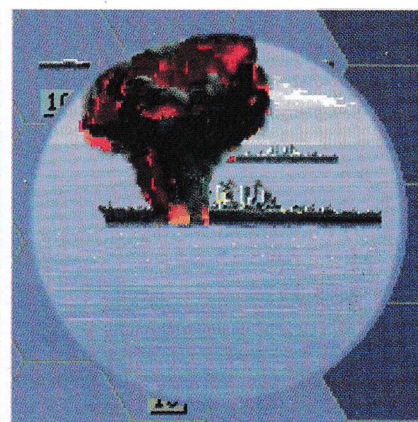
PANZER GENERAL

Najnovija strategija nosi naziv "Panzer General" i postavlja vas u ulogu jednog od slavnih generala drugog svjetskog rata. Na vama je da izbliza doživite slavne bitke, sukobe tisuća tenkova i aviona, proslavite se kao vrstan strateg ili zapalite u najbliže sklonište...

Cijeli je korpus krenuo preko granice 1.rujna 1939. u 04,45. S početka je na zemlji ležala gusta magla, tako da nas avijacija uopće nije mogla podupirati. Pošao sam s 3. tenkovskom brigadom u prvom valu do područja sjeverno od Zempelburga gdje su se odvili prvi sukobi. Na nesreću teško topništvo 3.tenkovske divizije je smatralo da mora pucati u maglu premda je dobilo precizne zapovijedi da to ne smije učiniti. Prva je granata udarila 50 metara ispred moga komandnog vozila, a druga 50 metara iza njega. Sračunao sam da će slijedeća pogoditi u nas i rekao vozaču neka okrene kola i odveze se u stranu. Budući da nije bio navikao na takvu gužvu, izdali su ga živci pa je svom brzinom skrenuo u jarak. Prednja osovina gusjeničara se tako svinula da je upravljački mehanizam otkazao. Tako se završila moja vožnja. Krenuo sam do svoga komandnog položaja u korpusu, nabavio novo vozilo i malo se "porazgovarao" s previše marljivim topnicima..." Ovaj mali istinit događaj samo je jedan od mnogih koji vam se mogu dogoditi ako se igrate pravih generala na borbenom polju. Zato, razmislite o mogućnosti da uz svoj kompjuter, na toplom i sigurnom vodite svoje armije po preglednom bojišto. Za sve prave ljubitelje strategija najbolja kuća na ovom polju, SSI je izdala novi "bestseller". Najnovija strategija nosi naziv "Panzer General" i postavlja vas u ulogu jednog od slavnih generala drugog svjetskog rata. Na vama je da izbliza doživite slavne bitke, sukobe tisuća tenkova i aviona, proslavite se kao vrstan strateg ili zapalite u najbliže sklonište. Tehnički gledano, igra je pisana po pravilima svih najboljih strategija dosad, pomalo podsjeća na sve njih, ali je u nekim detaljima i različita i naravno, puno bolja. Jednostavnost igranja, dobra grafika (640x480x256) i odlični zvučni učinci čine ovu igru dopadljivom većini

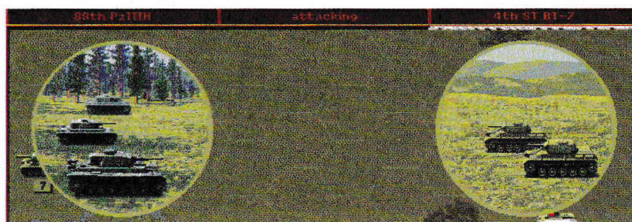


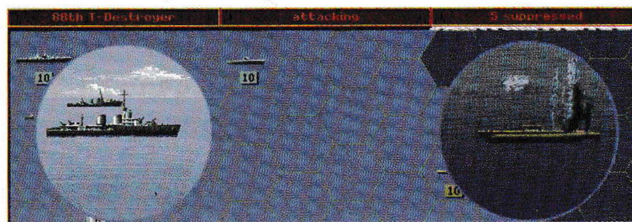












igrača koji i inače ne preferiraju strategijske igre. Zahtjevi za memorijom su već standardni, minimalno PC 386 sa 4 MB RAM-a, neka SVGA i po mogućnosti neka od zvučnih kartica. Nudi se igranje jednog od scenarija ili cijelu kampanju. Za prvi put dobro je početi od početka, invazije na Poljsku. Poslije toga moguće je birati stranu na kojoj igrate. Unaprijed su vam dodijeljene sile osovine (Nijemci i Talijani) , što se može zaključiti i iz naziva igre. No ni saveznici (Poljaci, Belgijanci, Nizozemci, Francuzi, Britanci, Rusi, Amerikanci, Jugoslaveni (?), Grci...) nisu baš za potcjenjivanje. Isprva puno slabiji i tehnički zaostaliji, nespremni za rat, ipak su brojno nadmoćniji i dugoročno gledano u prednosti. Jer njima nije cilj uništenje njemačkih jedinica nego samo usporavanje njemačkog napredovanja dok ne ojačaju dovoljno za protunapad. Misije su povijesno realistične što se tiče postavljanja jedinica i vremenskih uvjeta, ali što se tiče ishoda, on ovisi samo o vama. Tko zna da li su Saveznici stvarno bili dostojni pobjede nad Nijemcima kod iskrcavanja u Normandiji? Ostale misije obuhvaćaju i napad na zemlje Beneluxa, Francusku, invaziju na Englesku(?), Afričku ekspediciju, napad na Sovjetski Savez, Balkanske zemlje, Kretu i ukratko, sve veće bitke drugog svjetskog rata. Jedan od zanimljivijih scenarija je i bitka kod El Alameina. Tu su do izražaja došli upravo zapovjednički geniji dva generala, Romela i Montgomerya. "Sredinom veljače otpočelo je prebacivanje prvih dijelova njemačke lake tenkovske divizije čije su jedinice bile pripremljene i opremljenje za djelovanje u pustinji. Priprema se sastojala u imunizaciji ljudstva od tropskih zaraznih bolesti, obuci za djelovanje u posebni uslovima, opskrbljivanju hranom, vodom, municijom i pogonskim materijalom. U toku ožujka i travnja u Afriku je trebala stići još jedna tenkovska divizija, koja bi zajedno sa ostalim njemačkim snagama činila Afrički korpus pod komandom generala Romela. Prema sporazumu sa talijanskom Vrhovnom komandom, njemu su bile potčinjene i sve talijanske brze jedinice. Novi komandant talijanskih snaga smatrao je da se velika ofanziva protiv Britanaca može preduzeti tek u jesen 1941. godine, ali je general Rommel odlučio da sa potčinjenim jedinicama otpočne napad odmah po pristizanju tenkovske divizije." "Montgomery je bio veliki topnik. Vjerovao je da topovi tamane ljude. Trudio se da pod jednom povezanom komandom stavi 300-400 topova koje su neminovno pratile prepade oklopnih snaga u širokim prostranstvima pustinje. Bitka kod El Alameina označila je prekretnicu. Prije nismo imali niti jednu pobjedu, a poslije niti jedan poraz, izjavio je Churchill."

Način igranja podsjeća na Battle Isle II. Jačina jedinice je predstavljena jednim brojem (1-12), a iskustvo u borbenim djelovanjima zlatnim zvjezdama. Osim ovih, svaka jedinica ima i posebne karakteristike kao što su pokretljivost, jačina napada ovisno o vrsti ciljeva, jačina obrane i slično. Treba paziti i na količinu goriva i municije, jer se ona sama ne popunjava! Osim toga,



Lijepa slika. Napad na Beograd.







obrambene jedinice mogu biti i ukopane što će uvelike otežati napredovanje napadača. U igri to je označeno sa ENT i brojkom koja označava stupanj pripremljenosti. Jedinice koje su već osjetile neke gubitke možete popuniti novim običnim ili elitnim postrojbama. Raznolikost trupa čini igru zanimljivijom. Uz tenkove, pješadiju, topništvo, zrakoplovstvo, zanimljiv dodatak su i podmornice, nosači zrakoplova, padobranci, izvidništvo te različito prututenkovsko i protuzrakoplovno naoružanje. Transportnim sredstvima kao što su kamion, avion ili brod možete i prebacivati pješadiju i topništvo. Važni dodatak igri su i takozvani bodovi prestiža (Prestige Points) koji se dobivaju na početku a i u toku igre osvajanjem gradova i strateškim bombardiranjem. Ti bodovi služe za popunjavanje oštećenih jedinica kao i za kupovinu novih. Na početku svakog scenarija najbolje je kupiti što više dodatnih jedinica koje vam stoje na raspolaganju (core units i auxiliary units). Cijelo polje djelovanja je podijeljeno na šesterokute. Većina jedinica može borbeno djelovati samo po susjednom, dok je topništvo (ovisno o kalibru) sposbno napadati i udaljenije ciljeve. Zrakoplovstvo je posebna priča. Bombarderi napadaju cilj dolaskom nad nj, a lovci bombardere sa susjednog polja. Na jednom polju istovremeno mogu biti najviše dvije jedinice (zrakoplovna i kopnena/pomorska). Avioni se opskrbljuju samo uz aerodrom (automatski), a popravljaju na aerodromu. Zgodne animacije koje prate svaki sukob se mogu i isključiti, što zna znatno ubrzati igru. Postoji još i dosta dodatnih opcija kojim se može utjecati na težinu igranja kao što su nivo inteligencije protivnika (ako je kompjuter), količina dobivenog prestiža po potezima, gledanje skrivenih jedinica itd. Svakoj od jedinica možete dati i neko zgodno ime koje će je učiniti posebnom i nezamjenjivom? Prva lekcija koju svaki igrač treba svladati je taktika munjevitog rata ("Blitzkrieg"). Nakon ostvarivanja nadmoći u zraku, šaljite posebne vrste jurišnih bombardera JU-87, poznate ŠTUKE na najopasnije ukopane jedinice. Pazite na podršku svojih lovaca, jer su ŠTUKE lak plijen za sve vrste protivničkih lovaca. Onda na red dolaze veliki tenkovi uz podršku topništva i jurišne pješadije. Nemojte slati običnu pješadiju na oklopljene ili utvrđene ciljeve. To je samo nepotrebno gubljenje ljudi. Napredovanje mora biti brzo i precizno. Osvajajte samo zadane točke, jer je broj poteza ograničen i nećete imati puno vremena za dugotrajne opsade. Sve ostalo ostaje na vama. Želimo vam brzu i odlučnu pobjedu !

HARRY & SHAKA

PC	ZVUK	71	%
	GRAFIKA	83	%
SB	IGRIVOST	72	%
CD	IDEJA	54	%
	386, 4 RAM, 10 HDD		





BLACK THORNE



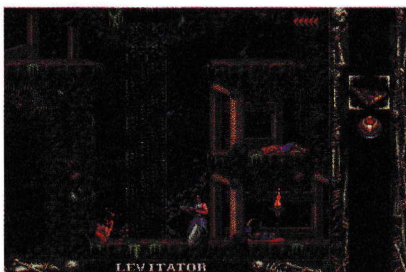
No comment!



SARLAC, VLADAR MRAČNIH SILA, ŠALJE SVOJU CRNU ARMIJU KAKO BI POKORILA VLADAVINU VLAROSA U DRUGOJ DIMENZIJI. PRIJE VARLOSEVA PORAZA, ON ŠALJE SVOG SINA JEDINCA U DRUGU DIMENZIJU NA ZEMLJU KAKO BI TAMO OPSTAO DALEKO OD SARLAKA I NJEGOVIH ZLIH HORDI. OSLOBODITE SVOJ NAROD I UNIŠTITE SARLAKA .



Svaka sličnost s Rambom je slučajna



Nova igra starog žanra koja će, vjerujem, privući sve one koji se još uvijek sjećaju igara poput legendarnog FLASHBACKA ili ANOTHER WORLD. Svi oni koji su upoznati sa žanrom ovakvih igara znaju da je riječ o igrama tipa: " Pištoljem do bazuke" samo što u ovoj igri već na samom početku dobivate sačmaricu pa zatim, nešto kasnije i neku vrstu poboljšane sačmarice i tko zna što još.

Ako se dobro sjećate Flashbacka, tada znate da ste tamo bili sami protiv svih onih koji su vam dobro željeli samo mrtvome, no ovdje je stvar malo drugačija - u igri iz ekrana u ekran imate mnoštvo pripadnika iste nacionalnosti koji vam pomažu savjetima, a vi ih možete ne izbaviti već ih, nakon što popričate sa njima ili nešto uzmete od njih, duhovno i tjelesno izbaviti i to tako jednostavno da jednostavnije ne može-jednim metkom. Uz pomoć vjerne sačmarice pokupite razne stvari do kojih ćete doći putem ili možete (i morate) ubiti čuvara kako bi on iz ruku ispustio nešto što će vama pomoći u daljnjem tijeku igre.

Savjetujem vam da niti jedan predmet ne bacate jer bez njega nećete moći nastaviti igru. Komande su jednostavne, a lako ih možete naučiti biranjem trening-opcije u glavnom meniju. Sve u svemu, igra je vrijedna igranja i s tim će se svi koji su već igrali nešto slično, složiti. Igra nije zahtjevna i uz mali kapacitet HD (2MB), dobit ćete dobru grafiku, glatku animaciju ali, ipak, prosječan zvuk.

Filip Sladetić

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

OPET TI ALIENI

Kad se susretnu čovjek i Alien, stvaraju se dva problema. Prvo je što Alienu ne možete lijepim riječima objasniti da se makne jer ćete ga u protivnom upucati. Drugi problem (proizlazi iz prvog) je Alienov bezobrazni napad na vas. Da vas ti problemi pretjerano ne opterete, prvo lijepo pucajte a zatim postavljajte pitanja.

Vojno-istraživačka kolonija na AZ ARINU 2E nije bila zahvaćena ratom, sve dok nisu stigli Alieni. Njihov je brod plovio prostranstvima svemira i eona i prije no što je čovjek napravio svoje prve nespretne korake međuplanetarnog putovanja. Njihov je brod (jaje) sletio na Azarin davno prije nego što su ga ljudi otkrili. Onda je došao čovjek. Vojno-istraživačka kolonija je uspostavljena. U osnovi je to rudarska kolonija naseljena naučnicima i civilima. Ruda je vađena, prerađivana, stvarane su bolje i nove legure, postrojenja bivala sve veća i isijavala sve više topline koja se polako širila prema dubinama planete i tada se probudilo - NEŠTO. Hladni, crni prst napinjao je opnu. Zatim drugi. Treći. Onda je pukla opna i mala se, neugledna kreatura počela probijati prema površini. Bio je prvi Alien. U početku stvorenja nisu prilazila koloniji. Zadržavala su se na smetlištu jedući ostatke hrane. Poslije mjeseca hranjenja i rasta, Alieni su stali. Njihova sjajno-crna koža postala je siva, a tijela prekrivena sluzi. Tako je stajala mjesecima, poput mrtvog tijela. Ali oni nisu bili mrtvi, već učahureni. Mjeseci su prolazili sve dok se iznenada, jednog dana nisu otvorile. Iz njih su izmigoljile gomile malih Aliena, a svaki od njih klon originalnog stvorenja. Svaki je tražio hranu i tako se krug zatvorio. Godine su prolazile, kreature su rasle, duplicirale se, ponovo rasle i tako sve dok ih nije postalo previše, a hrane premalo. Prodrli su u čovjekov prostor ubijajući sve što im se našlo na putu. Invazija je počela. Iz kolonije se odašiljao samo jedan signal koji na svim frekvencijama ima isto značenje S.O.S. Ploveći svemirskim prostranstvom, razarač HEROINA, uhvatio je poruku. Posada je odmah reagirala započevši manevar potreban za promjenu kursa. Vrijeme se nije gubilo: Brodovi za transport bili su pripremljeni, vojnici uvježbani, sve je bilo spremno. Lansirani su se transportni brodovi zbijenom formacijom približavali koloniji kada je na njih, obrambeni sustav kolonije iznenada otvorio vatru i sve ih uništio a vaš brod oštetio. Ostali ste sami. Napad je vaša jedina mogućnost.

Nastavljajući seriju ALIEN BREED-a, koji ih je proslavio, dečki iz TEAM-a 17 rade odličan posao. Igra je u samom vrhu pucačina ovog tipa. Vaš je zadatak uništiti kraljicu, aktivirati sustav za samouništenje i pobjeći. Ništa lakše za okorjelog svemirskog marinca poput vas. Posao će vam otežavati gomila raznoraznih Aliena i aktivirani sigurnosni sustav. Aliena ima više vrsta, a vašim napredovanjem postaju sve agresivniji i da biste ih ubili potrebno ih je više puta pogoditi. Za vas su najnezgodnija vrsta Aliena predatori jer ih ne možete vidjeti. Njihovu prisutnost možete naslutiti pojavom laganog lelujanja svjetlosti koja vam se približava. Opasni su i roboti koji su vrlo brzi i koji mogu pucati. Tijekom igre sretat ćete se s mina

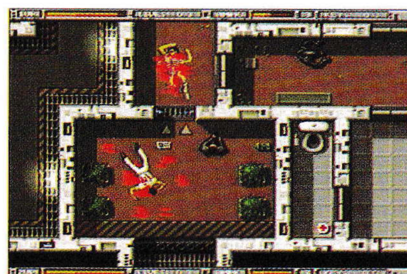
PREDMETI KOJE TREBATE POKUPITI

PRVA POMOĆ- popunjava energiju
KREDITI- novci (ima ih u više boja, a svaka nosi određenu vrijednost)
KLJUČEVI- otvaraju vrata, postoje obični (bijele boje), specijalni (otvaraju vrata odgovarajuće im boje)
MUNICIJA
MAPA
PAMETNE KARTICE- sadrže podatke vitalne za uspjeh misije
ŽUTI KRUG S UPITNIKOM- život
CRNI KRUG S SLOVOM F- nakratko zaledi Aliene
CRNI KRUG SA SLOVOM A- nakratko ste neranjivi

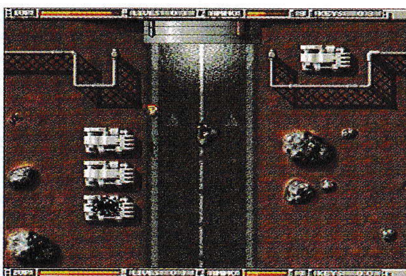

Ponekad je bolje ići pješice



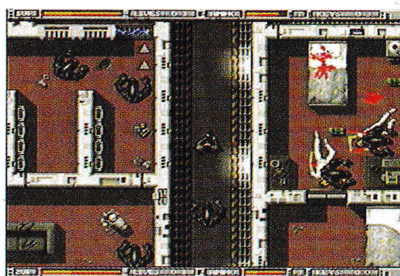
Made in Hong Kong


Momci nisu imali sreće

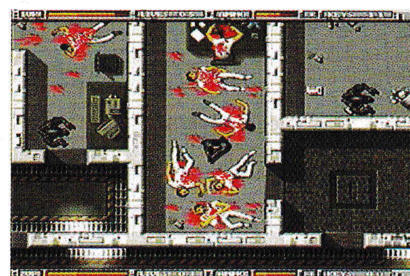
ALIEN BREED TOWER ASSAULT



Ulazak u zonu sumraka



Mirko, pazi Alien!

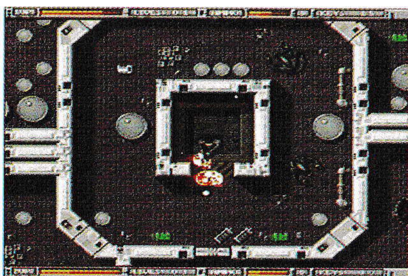


Redakcija Hackera poslije napornog dana

TIPKE
SPACE- pristup INTEX-ovoj konzoli
M- ručna mapa
P- pauza
ALT (lijevi)-promjena oružja za prvog igrača
ALT (desni)- promjena oružja za drugog igrača
SHIFT (lijevi)- povlačenje za prvog igrača
SHIFT (desni) - povlačenje za drugog igrača

ma, meteorima, laserskim topovima i drugim tehničkim sitnicama koje će vam zagorčavati život. Prije početka igre možete u glavnom izborniku odabrati igru za jednog ili dva igrača (u paru je zabavnije), težinu igre normalna ili teška, podjela kredita, ozljede igrača (to se odnosi na igru u paru gdje postoji mogućnost da se igrači međusobno poubijaju), mogućnost povlačenja (idete natraške i pucate), kontrola igrača, šifra za misiju (ne morate uvijek od početka) i početak napada. Na vrhu ekrana gdje se igra odvija, imate uvid u stanje vaše energije, broj života, količinu streljiva u spremniku, broj spremnika i ključeva. Za drugog igrača ti se podaci nalaze na dnu ekrana. Na svakom nivou imate specifičnu misiju koja vam se ukratko rastumači na samom početku, a da biste došli do nešto više informacija, sakupljajte pametne kartice (SMARTCARDS) tijekom same igre ili se povežite na koju INTEX konzolu. Na konzolama možete kupiti oružje,zatim pribor koji će vam olakšati život (municiju, ključeve i mapu) i podsjetiti se na zadatak na tom nivou (zbog nečega ste tu, zar ne?), diviti se vašoj (ne)uspješnosti u obliku statističkih podataka, saznati dodatne informacije o mjestu gdje se nalazite te pročitati pokupljenu pametnu karticu. Kad uđete u toranj, postoji više smjerova prema izlazu pa ne morate ići nekim strogo određenim putem. Na nivoima postoje mjesta do kojih se dolazi samo dizalom ili stepenicama i koja donose dosta kredita, prve pomoći, ključeva, municije.... Kada prolazite hodnicima u druge dijelove tornja ili druge tornjeve, aktivirat će se sustav za samouništenje stoga budite brzi i ne pretjerano pohlepni. Iako hodnici obiluju prdmetima koji samo čekaju da ih netko pokupi, vi pripazite na vrijeme jer možda je ipak bolje biti siromašan i živ, nego bogat ali mrtav. Ukoliko vas eksplozija zadesi u hodniku, gubite sve živote (dosta logično) i igra je GOTOVA. Bilo bi vam najpametnije da izbjegavate kupole na koje ćete povremeno nailaziti jer će vam na sam dodir eksplodirati u facu. Vrlo nezdravo. Vidjet ćete da postoji i više vrsta vratiju. Neka možete otvoriti običnim ključem bijele boje ili ih

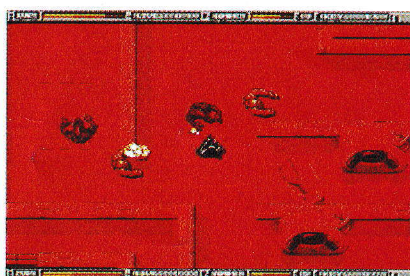
ŠIFRE
1. IGRAČ
FKANLCAABDCAAAEC
engineering- sector 1
FKANLCEABDCAAADP
JGANLDAASDCAAADA
science- sector 2
JGBGJSSSSDCAAADA
FCBEMDAASOCAAADS
security -zone 3
EPAGLLSSLDCAAAAP
military - sector 3
IPSSLHSSSDCAAAPJ
military -sector 3
LABMMDAASDCAAADD
main towel - level 2
LASSMDADSDCAASAH
2. IGRAČ
FKBKLCAABKCEABDI
engineering - sector 1



Odbor za doček



Upotrijebite borilačke vještine



Soba u crvenom

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

DOBRO: Vrlo detaljna grafika (Intex ekran, leševi, predatori) odličan zvuk i specijalni zvučni efekti (razgovjetan govor) atmosfera kojom igra odiše navodi vas na pomisao da ste zaista tamo.
LOŠE: Pucačine postoje koliko i računala, stoga idejno ništa novo.

rasturiti (što vam je lakše), za druga će vam biti potrebna propusnica koja mora biti boje ekrana, za dizala također postoje posebne propusnice (potrudite se pronaći ih) i prolazi u kojima se krećete sljedeći smjer strelica na podu. Sobe ćete prepoznati po jasnoj oznaci, ali budući da su radioaktivne, potrudite se da se tamo što manje zadržavate jer odišu nezdravom atmosferom. Preporučio bih vam da prvo svaki nivo očistite od Aliena, a zatim od svega što možete pokupiti jer ćete si tim stvarčicama olakšati život.

Igra zauzima 4 diskete, postoji CD i PC verzija. Minimalna konfiguracija je AMIGA s 1 MB, a ukoliko imate A 1200, program će to sam shvatiti i vi ćete biti nagrađeni boljom grafikom i zvukom. Može se instalirati i na HD.

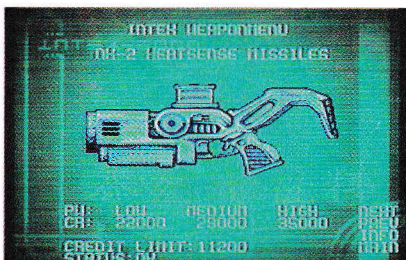
DENIS KOVAČIĆ



TS-16 jurišna puška najslabija i najjeftinija (kol'ko para, tol'ko muzike) cijena 6000



Trostruki laser dobar odnos cijene i mogućnosti. Cijena 15000 30000 40000



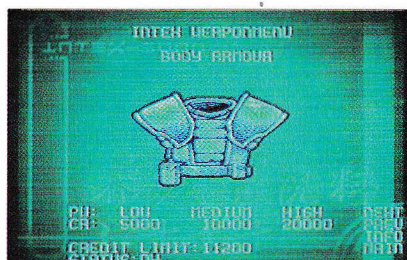
NX-2 Toplinsko navođeni projektili, vrlo učinkovito oružje. Cijena 22000, 29000 i 35000



J.A. 28 bacač plamena vrlo djelotvoran, malog dometa, a puno troši. Cijena 35000, 44000 i 53000

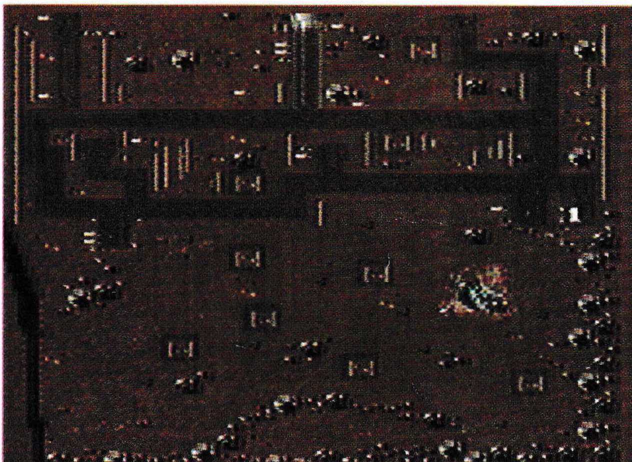


Odbijajući laser najjači, najbolji, najefikasniji i najskuplji Cijena 55000, 65000 i 80000



Oklop pruža određenu zaštitu u bliskoj borbi, poželjno je da ga nosite na sebi. Cijena 5000, 10000 i 20000

PC	ZVUK	91	%
A	GRAFIKA	89	%
SB	IGRIVOST	90	%
CD	IDEJA	52	%
	AMIGA 500 - 1 MB, 4 DD		

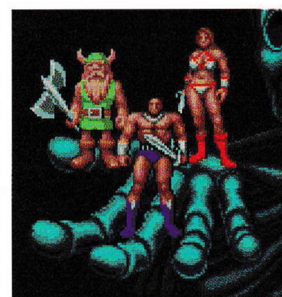




GOLDEN AXE

ZLATNOM SJEKIROM U POVIJEST

Golden Axe bila je i ostala jedna od najboljih igara uopće, osobito za PC gdje su takve igre nešto rjeđe nego na Amigi. Proizvođač SEGA, napravila ju je za automate, a kasnije je prebačena na kućna računala gdje je preživjela do današnjih dana, iako pomalo zaboravljena zbog navale igara na CD-u koje sadrže po 600Mb svega i svačega, a rijetko tako zablistaju kao oštrica zlatne sjekire. Priča je jednostavna. Vi ste na strani dobra i morate osloboditi svoju zemlju od porobljivača, DEATH ADDER-a, koji je zavladao vašom zemljom i zarobio kralja i kraljicu. Put oslobođenja neće biti ni lak, ni kratak. Morate se probiti kroz vašu porobljenu zemlju do dvorca gdje DEATH ADDER drži zarobljenog kralja i kraljicu. Morat ćete pobijediti cijelu malu vojsku neprijatelja, što će vam lakše poći za rukom ako ste prethodno u uvodnom meniju izabrali igru sa dva igrača i povećali životnu snagu sa tri na pet. Prečac do dvorca vodi do TURTLE VILLAGE-a, sela koje se nalazi na leđima kornjače, koja će vas odvesti preko mora, na drugu obalu. Odatle do dvorca nema puno i uskoro su kralj i kraljica oslobođeni. No, vama to nije dovoljno -morate uništiti i samog DEATH ADDERA. Nemamo savjet kako da ga uništite; vjerojatno treba imati barem 5 godina radnog iskustva u igranju na račinalu i čelične živce. Ako ne ispunjavate te uvjete, šanse vam baš i nisu velike. Cilj svakog igrača, koji je igrao ovu igru, je prijeći DEATH ADDERA tj. završiti igru. Oni koji ovakav tip igara nazivaju udri - lupaj stilom, ovoga će se puta prevariti. Taktika, spretnost i lukavost ovdje itekako dolaze do izražaja a mi vam preporučamo igru sa dva igrača jer je tada puno jednostavnije i zabavnije savladati neprijatelje. Mogućnost igranja u paru, jedna je od najboljih strana ove igre. Osnova suradnje dvaju igrača, temelji se na pravilnom rasporedu neprijatelja i dobroj obrani (preporučamo da igrači “čuvaju leđa” jedan drugome, osobito ako je koji zajahao neprijateljskog zmaja ili neku drugu spodobu koja je strahovito dobro oružje). Zmajevi bljuju vatru koja uništava protivnika i tako se pretvaraju u fantastično oružje kojim, ovoga puta, vi upravljate. Iako tada brišete sve pred sobom, ranjivi ste na napadaje s leđa. Tu je ključna uloga drugog igrača koji mora preuzeti neprijatelje i onemogućiti im da vas sruše. Ukoliko se, jašući zmaja, nađete usred gužve, najbolje je da se iz nje izvučete i zatim iz sigurne udaljenosti, spalite sve protivnike. I dan danas GOLDEN AXE bi dobio visoke ocjene za zvuk, grafiku, igrivost i ideju. Kroz igru vas prati desetak melodija, ovisno na kojem se nivou nalazite. One su prilično glasne, tako da igranje noću može biti prava mora za ukućane, ali svojom kvalitetom ništa ne zaostaje za melodijama u današnjim igrama koje ponekad zvuče previše sintetički. Zvučni efekti su prava poslastica. Dovoljno su glasni i raznoliki tako da igranje postaje prava uživancija. Kvalitetu ovih zvučnih efekata prestigli su tek efekti najnovijih igara poput ALADDINA, koji su se uspjeli, po kvaliteti, izjednačiti sa igrama na Amigi. Za razliku od ALADDINA i LION KINGA u kojima se možete dvodimenzionalmo kretati, u GOLDEN AXE-u kretanje likova je u cijelosti trodimenzionalno. Vrlo hrabar potez proizvođača, mora se priznati, koji je u potpunosti uspio i time znatno obogatio igrivost ove igre. U to ćete se, nema sumnje, najbolje uvjeriti igrajući s prijateljem opciju sa dva igrača. Grafika je za današnje uvjete pomalo zrnasta, ali još uvijek sasvim podnošljiva. Iako su i prije postojale slične igre (npr.BARBARIAN) tek je GOLDEN AXE usavršio stvar do maksimuma i uveo trodimenzionalnost i igranje sa dva igrača. Do danas još nije napravljena ovako jednostavna a ujedno zanimljiva i raznovrsna igra sa bezbroj dimaničnih, borilačkih elemenata.



Krešimir Mijić





Lijevo: Karta svijeta



GORE: Death Adder



DOLJE: Munje i gromovi

FilmoVizor

Maska/The Mask USA, 1994, 101 minuta
Redatelj: Charles Rusell
Glumci: Jim Carrey (Stanley Ipkiss/Maska), Cameron Diaz (Tina Carlye), Peter Riegert (Lt. Mitch Kellaway), Peter Greene (Dorian Tyrel)

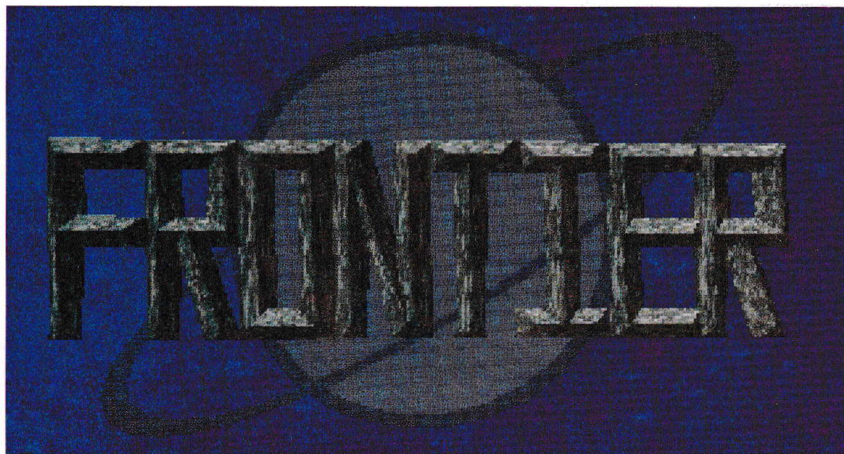
Kako se i pristoji vremenu karnevala, kinorepertoar je obilježen filmom "Maska". Ispod maske, krije se glumačka zvijezda Jim Carrey - to je onaj isti koji vas je toliko iritirao svojim umobolnim grimasama u filmu "Ace Ventura - šašavi detektiv". Jeste li sigurni da ste mu to oprostili? Kao šašavi detektiv za životinje, Jimmy se uspješno plasirao na četvrto mjesto najgorih filmova 1994. godine, barem na ljestvici magazina "Entertrainment Weekly". Ako ni zbog čega, već zbog toga nije niti čudo što je osjetio unutrašnji zov da za slijedeći izlazak u grad na glavu stavi masku. Promjena je bila znakovita: nedavno, zahvaljujući maski, Jim Carrey je uvršen i na drugu ljestvicu, onu "seksualno najinspirativnijih" muškaraca Hollywooda. Možete li mu sad skinuti... masku? Malo teže! Ako nitko, ispriječiti će vam se on osobno. Jim Carrey, odosno Stanley Ipkiss, kako mu je ime u filmu "Maska", u trenutku u kojem ga zatičemo, tek je napaćeni i iskorištavani činovnik u banci Edge City. Ipak, kad se Stanley sam ne buni protiv takvog statusa, za njega će to učiniti njegov prijatelj Charlie Schumacher. (Uopće, bez prijatelja niste nitko i ništa.) Charlie želi odvući Stanleya na poročnu noćnu zabavu, u klubu znakovitog imena - Coco Bongo. No, prije no što se prijatelji dogovore, stvari se kompliciraju - u kancelariju ulebdi još jedna njihova kolegica - Tina Carlyle. Tina je afirmacija svih zakona žanra - moramo li to uopće reći - komad koji ne izgleda kao da je od ovog svijeta. Ako vam još kažemo da nije samo lijepa nego i opasna, stvari postaju potpuno jasne: to je pravi izazov i za mnogo većeg frajera od našeg smotanog Stanleya. Još je grčki filozof Heraklit svoje fragmente o mijenjanju svijeta tumačio na primjeru vode koja teče. I Stanleyevo rješenje doploviti će potokom, u trenutku u kojem mu se on najmanje nada. Neka čudna naplavina, drvena maska ne previše prepoznatljivog izraza, stubokom mijenja Stanleyjev život. Kad je prinese licu, maska oživi - od trulo smeđkaste postaje intenzivno zelena, obujmi glavu našeg junaka, zavrti ga poput tornada, tu i tamo zažbuka o zid, a kad je preobrazba napokon gotova, Stanley ima zeleno lice i osjeća se bitno, bitno drugačije. U tom trenutku, odgojen na klasicima popularnog tinejdžerskog štiva ("Superman", "Spiederman", "Batman"...), istovremeno poštovatelj tradicije i Bubimira i Jokera, Stanley donosi definitivnu odluku. Gotovo je s poslom u banci. Odsad, Stanley Ipkiss biti će Maska - superjunak! Učmali Stanleyjev život postaje čista akcija, zaglušena pucnjavom, zatrpana živom lovom i začinjena komadima. Iako je on sam do maske došao slučajno, Stanley kao posjednik maske uvodi sustav u kojem svatko dobija po zasluzi. Zahvaljujući svojim aerodinamičnim proporcijama Tina Carlyle ("Oh, Tina") tu je neprikosnovena. Pred Tinom, čak i od pomisli na nju, oko Maskinih unutrašnjih stanja nema nikakvih dilema. Maska pritom nije baš Lee Marvin ili kakav drugi klasik željeznog lica i facijalne mikromimike sa zadrškom.

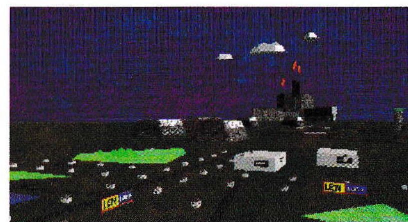


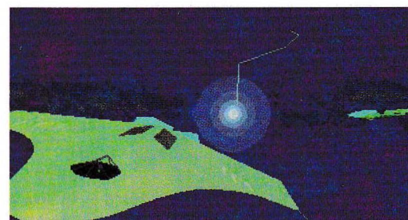


Svako njegovo lučenje adrenalina može se vidjeti sa nekoliko stotina metara. Njegovo srce jednostavno hoće iskočiti iz tijela, oči mu se vrte kao mlinsko kamenje, a kroz razvaljena usta stropoštava se jezik dugačak kao da se i superjunaci hrane insektima koje love u letu. Uza svo poznavanje grimasa Jima Carreyja, ipak si moramo postaviti jedno elementarno pitanje - kako to? Ako se jednom i sami odlučite za opuštanje uz tradicionalnu razbibrigu kao što je pecanje riba, pa u obližnjem potoku umjesto limenke ulovite masku, možete lijepo do besvijesti u nju gurati glavu očekujući da pred vama iz poda izraste kakva Tina Carlyle. Efekti poput ovih koje nam film "Maska" donosi u kino-dvorane razuman su prilog tvrdnji kako je Stanleyjev prijatelj Charlie, želeći promijeniti Stanleyjev život, za taj svoj projekt skupio sponzorsku potporu od mnogo milijuna novčanica boje nalik Maskinu novom licu. Jer, "Maska" je u svojoj vizualnoj i animiranoj raskoši zapala svoje producente s kakvih dvadeset milijuna dolara, (ipak, there's still no bizz like show bizz: prije desetog tjedna prikazivanja u SAD, film je zaradio sto milijuna). Ako ovo zvuči obeshrabrujuće, ne brinite se mnogo - postoji i svjetlija strana priče: prvi slični rezultati mogu očekivati već uz ulaganje od mnogo skromnijih osam milijuna. Toliko je naime iznosio račun za usluge poduzeća Industrial Light & Magic, koje je izvelo kompjutorsku obradu materijala, na multiprocesorskim strojevima Silicon Graphics, uz software "Soft Image". Ako ima takvih koji to još ne znaju, tvrtka ILM pripada Georgeu Lucasu, jednom od "braće Grimm za dvadeset i prvo stoljeće (drugi brat je Steven Spielberg). Tijekom dvadeset godina postojanja, u produkciji ILM izvedeni su posebni efekti za filmove kao što su "E.T", "Indiana Jones", "Unutrašnji svemir", "Bezdan", "Terminator 2 - Sudnji dan" ili "Jurski park". Četrnast do danas osvojenih nagrada Oscar prilično su zoran pokazatelj koliko američka Akademija filmskih znanosti i umjetnosti visoko vrednuje stvaralačke napore ovog vrijednog i samoprijegornog tima. U projektima kao što je "Maska", snimljeni materijal prolazi kroz posve nove elemente obrade prije što će ući u klasičnu filmsku montažnu sjeckaonicu. Naravno, obrada materijala računalom najprije podrazumijeva njegovo digitalno učitavanje. Konvertiranom realnom slikom zatim se manipulira prema potrebi - mijenjaju se sjene, boje, svjetline, perspektive... Svaka od tih komponenata prethodno je u posebnim analizama stilizirana prema zahtijevima filmskih zbivanja. Rezultat je vizualno rješenje poput onog koje možemo vidjeti u "Maski" - možda nerealan, ali visoko dosljedan design kadra, koji pored toga u finalnoj verziji daje pravu filmsku sliku, mnogo "finiju" od bilo koje dobivene i na najboljim displayma. Ipak, to još uvijek ne znači da je čitav postupak obrade digitalan. U zahtjevnijim animacijskim prizorima, poput vesele rotacije Maskinih očiju za mnogo tisuća stupnjeva, ravnopravno se isprepliću elementi "žive" i generirane slike. Iako takva vrsta animacije unutar realnog prizora izgleda prilično apstraktno, riječ je o postupku koji ne postavlja bitno veće zahtijeve od klasičnog filmskog pretapanja. U slučaju "Maske", osnovni model glave najprije se skanira 3D skanerom, da bi se zatim ručno spojio sa "živom" slikom. Da bi se to postiglo, za svaku od 24 sličice, koliko ih u jednoj sekunci mora proći kroz projektor, generira se i renderira poseban računalski model, koji se zatim ponovno se integrira u potojeću pozadinu. Računalo samo stvara nove elemente završne slike, krajnji se ishod oblikuje jednostavnim ručnim retuširanjem i - veličanstvena iluzija je na pomolu. Jedino što je još potrebno je sjesti i prepustiti se blagom hipnotičkom djelovanju velikog platna, te zagristi u vlastiti komadić izgrađenog sna, ponovno većeg od života.

Ivan Salečić







Nastavak Elite u boljem ruhu

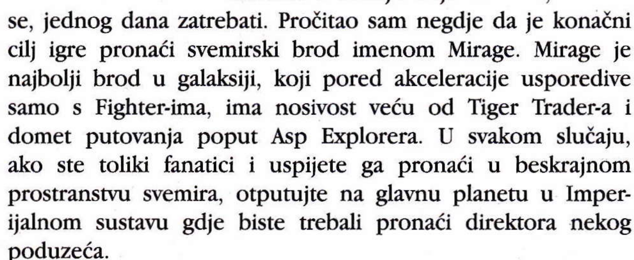
David Braben u suradnji s programerskom kućom GAMETEK, odvažio se napraviti nastavak općepoznate ELITE. Da li je nastavak bolji, provjerite sami!

Svi koji su igrali Elitu na starom C64 ili na nekom drugom računalu, nisu je mogli tako lako zaboraviti. Iako jednostavna,igra pruža bezbroj mogućnosti. Npr. možete se odvažti, upustiti u nelegalnu trgovinu i tako brže zaraditi novac, ali time dobivate ne baš zavidan status. S gomilanjem novca, gomilat će se i problemi. Spomenuo sam trgovinu. Naime, za one koji ne znaju, vi ste u ulozi svemirskog pustolova, manje trgovca, jer kad zaradite dovoljno novaca krećete u istraživanje svemira u potrazi za pustolovinama. Na početku imate status HARMLESS što vam znači mali, bijedni, jadni, bespomoćni no kako vi ne želite uvijek biti takvi, krećete u kupovinu. Na samom početku igre trebali ste kupiti auto-pilota bez kojeg nemoguća bilo kakva kontrola putovanja kroz svemir. On vam je jednako važan kao i motori. Atmosferski štit kupite ukoliko želite slijetati na planete. Na početku, dok budete trgovali između Sunčevog i Bernard-sustava neće vam biti potreban, ali kada krenete u istraživanje nećete tako lako nalaziti planete s orbitalnim stanicama, a kako će vam gorivo biti očajnički potrebno bit ćete prisiljeni spustiti se u grad. Sama orijentacija i navigacija na zvjezdanoj karti je jednostavna, ali ipak može zbuniti početnika. Kliknete na mapu u čijem se središtu nalazite i pojavit će se mnoštvo kružića. Želite li otići do neke druge zvijezde pomoću strelica na tipkovnici, pomičite kartu dok se oko željene zvijezde ne pojavi veći krug. Pazite da zvijezda nije predaleko od polazišta jer brod ima određeni domet. Zatim izađete s mape i kliknete na ikonu za polazak. Zabljesnut će vas munje i gromovi što prema autoru igre predstavlja prolazak kroz hiper-svemir. Primjetit ćete da je vrijeme na satu "poludilo", ali kada izađete iz hiper-svemira - stanje se normalizira. Za svako putovanje kroz hiper-svemir potrebno je otprilike 5 dana stvarnog vremena. Može se dogoditi da nastane greška u motoru ili da nešto drugo otkaže pa se nađete izvan hiper-svemira, više stotina svjetlosnih godina udaljenih od kuće. U tom slučaju svi okolni planeti su potpuno neistraženi a oko vas nema žive duše. Moj savjet je da ponovno učitate poziciju ili iz čiste znatiželje, pogledate uokolo. Nismo spomenuli vrlo zanimljiv dio koji se odnosi na brodove. Postoje desetine vrsta svemirskih brodova kojih se razlikuju po cijeni, akceleraciji, težini i nosivosti, motoru koji dobivate, broju posade i broju mjesta za različita oružja. Veća nosivost i jači motor pri svakom hiperskoku zahtijevaju više goriva. Ipak, na većem brodu možete ponijeti više robe koju ćete kasnije preprodati. Na cijeni je uvijek luksuzna roba, roboti i računala. Naravno, ima i druge isplative robe, ali je ona uglavno zabranjena. Pomoću info-funkcije možete dobi

> *Hack Trick*
>
> ***Kako se u kratko vrijeme domoći puno novaca? Recept glasi: Kupite par kabina za putnike i uzmite neku ponudu koja vas neće odvesti na drugi kraj galaksije. Zatim otiđite do izbora brodova, izaberite jedan najjeftiniji, jeftiniji od vašeg i prodajte svoj. Što se dogodilo? Niste prodali brod jer su u kabinama strani putnici, ali ste ipak zaradili razliku u cijeni. Zgodno, zar ne?!***

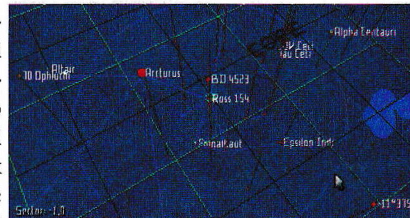






ti podatke o društvenom uređenju, uvozu i izvozu, stanovništvu, tipu sunca i planeta te najvažnije o poziciji neke orbitalne stanice ili grada. I tako prolaze godine, a vi sakupljate tuđe glave, novac i STATUS. Od onog prvotnog bijednika postigli ste status Elite, a na burzi ste obavljali različite povjerljive poslove za Federaciju i za Imperiju, dok vam status nije porasao do Princa (Imperijalni status). Dok ste se vozikali, uspjeli ste sakupiti različite dozvole i odličja koja će vam, nadam se, jednog dana zatrebati. Pročitao sam negdje da je konačni cilj igre pronaći svemirski brod imenom Mirage. Mirage je najbolji brod u galaksiji, koji pored akceleracije usporedive samo s Fighter-ima, ima nosivost veću od Tiger Trader-a i domet putovanja poput Asp Explorera. U svakom slučaju, ako ste toliki fanatici i uspijete ga pronaći u beskrajnom prostranstvu svemira, otputujte na glavnu planetu u Imperijalnom sustavu gdje biste trebali pronaći direktora nekog poduzeća.

Nema smisla pričati o završetku ali to nije niti važno jer je sama igra koncipirana da nikada ne završi. Kraj igre je kad sami prestanete igrati, a to može dugo potrajati zbog vrlo vjerne simulacije svemirskog osamljenika koji, istrebljujući svemirske gusare, pokušava steći ugled, slavu i novac. Muzika je u igri odlična i mislim da nisu mogli naći primjereniju od Musorgskog i Štrausa, koji nam je već dočarao svemirsku atmosferu u filmu "2001. Odiseja u Svemiru". Možete odabrati muziku koja će vas pratiti tijekom borbe, ulaska u orbitalnu stanicu ili prolaska kroz hiper-svemir. Ukoliko vam dosadi jednoličan zvuk motora možete isključiti sve, pa i specijalne zvučne efekte. Grafika je u cijelosti vektorska i vrlo tečna, što znači da nećete morati čekati da bi vam se "osvježila" slika i da biste shvatili kako vam neprijatelj laserom reže vanjsku oplatu broda. Postoje različiti objekti za više vrsta orbitalnih stanica, svemirskih brodova kao i površina planete na kojoj se jasno mogu uočiti oblaci, tvornice, zgrade i, naravno, Starport za slijetanje. Funkcije za kupovinu, prodaju, popravak i sl. nisam opisivao jer smatram da su svima razumljive i dovoljno logične. Na kraju još mogu samo reći da igra zahtijeva samo 1MB memorije i radi na svim Amigama a postoji i verzija za PC računala.



Tihomir Jauk

PC	ZVUK	76	%
A	GRAFIKA	61	%
SB	IGRIVOST	73	%
CD	IDEJA	62	%
AMIGA 500, 1MB, 1 DD			

Nagradni natječaj

" HACKER" & "32 BITA" VAS NAGRAĐUJU
POSTANITE PROFESIONALNI CRTAČ!!!



Imate dara za crtanje? Vaš talent je bio neiskorišten (šmrc)? Ovo je prava prilika za vas! Iskažite se!!! Proslavite se!!! POBIJEDITE!!! Natječaj je otvoren TRI MJESECA a zatim se biraju finalisti i proglašuju pobjednici. Svoje radove šaljite na adresu redakcije "Hackera", mi ćemo ih u svakom broju objavljivati i prikazati hackesrkom pučanstvu a radove ocjenjuju 32bita (neće vam biti lako).

UVJETI NATJEČAJA:

1. Natječaj se vodi u dvije kategorije: ručno crtana i renderirana slika.
2. Slike mogu biti u rezolucijama: 320x299 (16 ili 256 boja), 320x256 (16 ili 256 boja), 640x480 (256 boja)
3. Slike šaljite na 3.5" disketama, PC formatiranima na 720KB ili 1,44MB
4. Formati slika su: PCX, LBM (IFF slike) i GIF
5. Slike rađene na Amigama ne smiju biti u HAM bojama
6. Uz svaku sliku napišite u kojem je programu slika rađena, platformu na kojoj je rađena i podatke o autoru (ime, adresa, telefon, godine)
7. Broj radova jednog autora nije ograničen, ali na jednoj disketi mogu biti radovi samo jednog autora.
8. Diskete sa radovima se ne vraćaju.
9. Ukoliko radovi ne zadovolje svojom kvalitetom, prva se nagrada ne mora dodijeliti a ostale može podijeliti više autora

NAGRADE

1. NAGRADA: posao u 32bita kao grafičar/crtač u (barem jednoj igri)

2. NAGRADA: komplet igara 32bita + godišnja pretplata na "Hacker"

3. NAGRADA: igra (po izboru) iz 32bita + polugodišnja pretplata na "Hacker"

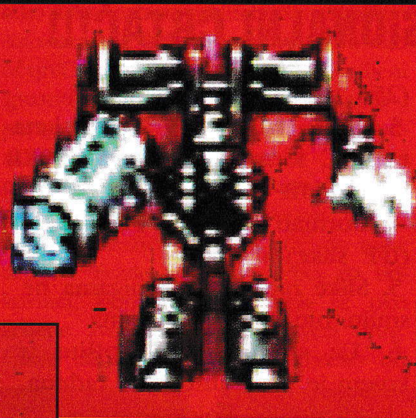
SKELETON KREW

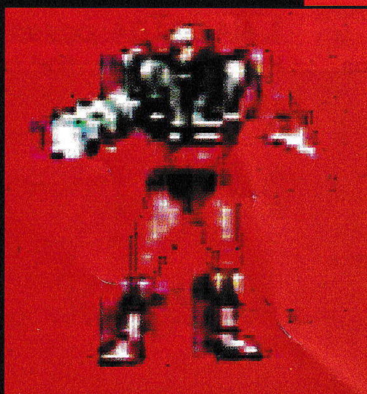
U dalekoj budućnosti čovječanstvo je , hmmm ... zar opet, ugroženo. Sami ili u dvoje, spasite čovječanstvo i porazite mrskog neprijatelja.

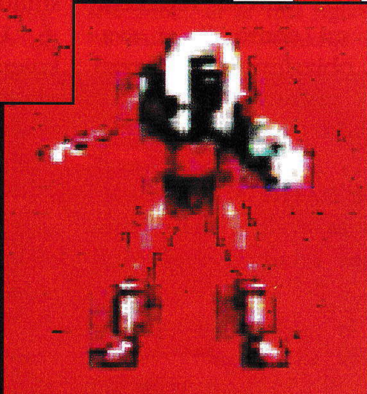
Ovu super 3D pucačinu, donosi nam Core design, tvorac ve likog broja arkadnih igara (Chuck Rock I i II, Bubba'n'Stix), pa zato nije ni čudno što je igra profesionalno napravljena. Iz vrlo nemaštovite ideje tipa - u dalekoj budućnosti prepunoj ludih naučnika, monstruma i ostalih dobro nam poznatih "faca", napravljena je igra kojoj je uspjeh neminovan. Naravno, tu je i mali, ali zato hrabri tim od tri Cyborga (nije čovjek, a bogami nije ni robot), koji će poraziti monstrume i njihovog vođu, ludog naučnika Meribuda Kadavera (znakovita li imena). Prije početka moguć je odabir igre, sam (jedan igrač), u paru (igrač i suigrač), a tu je i opcija za podešavanje joysticka (options). U opcijama treba izabrati način vođenja lika, između tri ponuđena načina i naravno, mogućnost igranja joystickom. Meni se osobno najviše sviđa treća, gdje povlačejem joysticka lijevo ili desno + pucanje, lik okrećemo oko svoje osi, a istovremeno i pucamo (lako se može nišaniti), no možda će vama bolje odgovarati neki od preostala dva načina. Nakon odabira načina igranja, pritisnite 1 ili 2 igrača i krenite u odabir likova. Možete birati između tri različita, ali vrlo ubojita lika: RIB - Cyborg žena ratnik, SPINE - Cyborg ninja i JOINT - Cyborg Rambo. Izabravši RIB, odlučili ste se za Cyborga sa slabasnim oružjem, ali vrlo brzim i pokretnim nogama, dok je kod JOINTA [illegible]rnut slučaj, spor, širokih rame[illegible] "ramboidan" tip s topčinom u [illegible]na, koji će uvjeriti i najopasnije[illegible]rijatelja da mu ne treba stajati [illegible]utu.

SPINE [illegible] srednje osobine između jedno[illegible] drugog Cyborga, tj. zlatna je sre[illegible] Nakon odabira likova i kraćeg [illegible]vanja, igra počinje. Na prvi pog[illegible] primjetit ćete da okolina ne i[illegible] nimalo ljubazno, nema livade, [illegible]ća, a ni ptičice ne cvrkuću. Ova [illegible]orna [illegible] morbidna atmosfera, pr[illegible]e vas t[illegible]ekom cijele igre. S gornje [illegible]ve stra[illegible] (igr[illegible]),

> **NA TIPKOVNICI**
> *Kao i sve igre i ova ima različite naredbe (pauza, mijenjanje oružja, prekid igre i sl.) na tipkovnici. P - pauza ESC - prekid igre*
> *Igrač 1 - Return, mijenjanje oružja - F1, prvi način vođenja - F2, drugi način vođenja - F3, treći način vođenja*
> *Igrač 2 - Tab, mijenjanje oružja - F6, prvi način vođenja - F7, drugi način vođenja - F8, treći način vođenja*



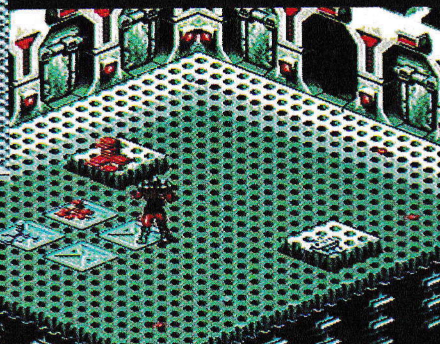




Gore - Joint
Lijevo - Spine
Desno - Rib







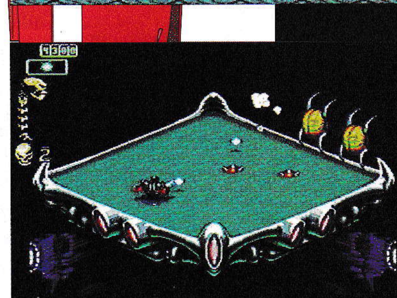
prikazan je brojač bodova, naoružanje, energija i broj života (na početku 3). Likovi su naoružani puškom, koja izbacuje kuglice plazme (eng. Plasma Gun) ili malokalibarskim topom (Joint) koji ima vrlo pozitivan učinak na protivnika ("upepeli" ga). Tu je i sekundarno oružje koje mijenjate pritiskom na RETURN, a to su bombe koje eksplodiraju nakon dvije sekunde. Nakon 10000 bodova steći ćete gomilu iskustava, ali i ono što je važnije, nagradni život. Prolazeći nivoe, sputavat će vas mnogobrojna čudovišta, na nižim nivoima su gotovo bezopasna, ali kasn[illegible]e posjeduju [illegible] odlična oružja. Najb[illegible]ji recept je [illegible] pucati i ne ostavljati ništa iza sebe. Igra se sastoji od osam različitih nivoa od kojih je prvi MONSTRO CITY. U Monstro Cityju (mapa 1) krenite naprijed (na mapi desno), pre-

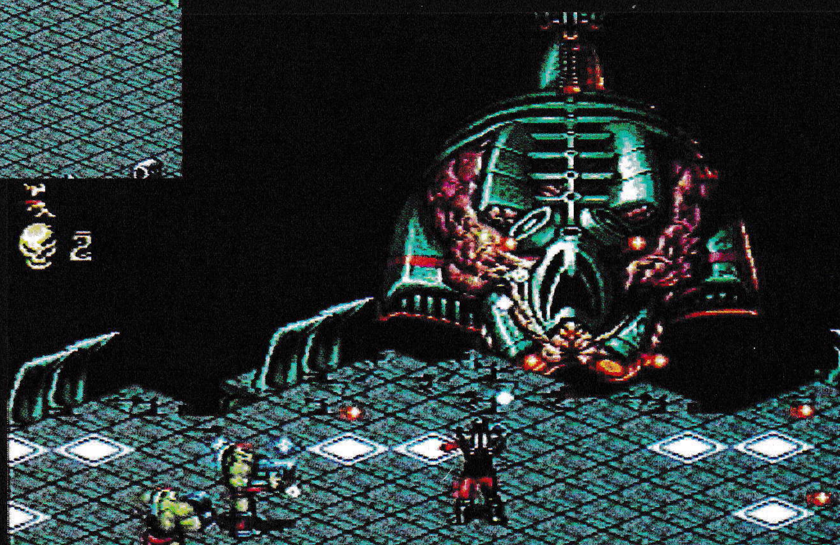
ZAŠTO DA!?
Izvrsna grafika, dobar zvuk, 3D pucačina će natjerati i one koji ne vole ovaj tip igre da se okušaju.

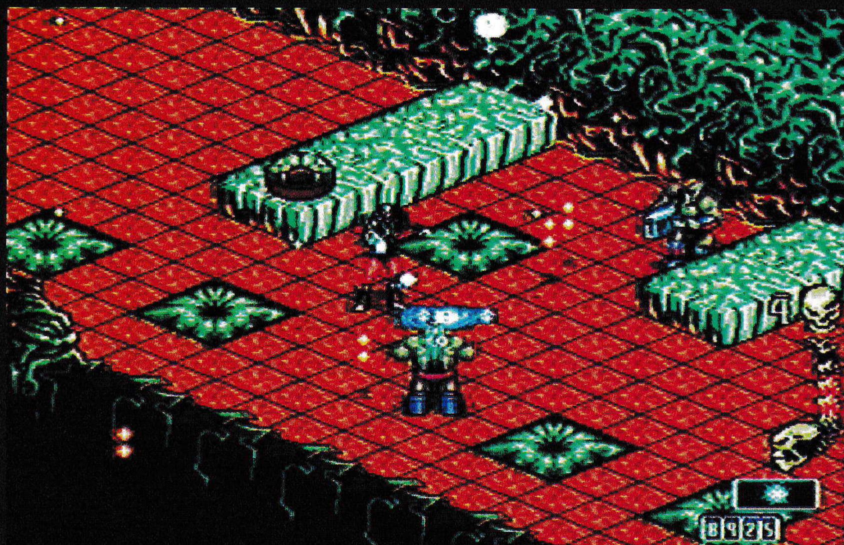
IMA LI NE...
Naravno, pored svih pohvala tu dolazi i mala sitnica koja će svakom početniku zasmetati. To je čudno vođenje likova, za koje vam treba neko vrijeme da se priviknete.



ma sredini platforme. Ovdje će se stvoriti nekolicina čudovišta i svojim pištoljima vas "ljubazno" upitati za zdravlje. Odgovorite im svojom puškom (ili topom) da ste dobro, krenite dalje. Platformu prođite donjim putem, uništite sve neprijatelje i krenite na drugu stranu (desno). Došavši na drugu stranu, okrenite se prema vratima i pucajte u njih. Vrata će vam se otvoriti i nad provalijom napraviti most. Krenite preko mosta, uđite u bonus nivo i pokupite sve novce i kartice (povećavaju broj bodova). Sada priđite prolazu u kojem zaštitne stanice ispaljuju laserske zrake. Uništite računalo koje se nalazi prema dolje (pogled s mape). Zaštitne će stanice prestati pucati i možete slobodno skočiti na nižu platformu. Krenite prema dolje, uništite neprijatelje a zatim krenite lijevo pa prema gore. Sada ste stigli do prvog glavnog neprijatelja. Uništit ćete ga pucajući







TAKTIKA

Zasigurno vas zanima kako uspješno uništiti neprijatelje i privesti igru kraju. Ono što je sigurno, neprijatelji se stvaraju uvijek na istim mjestima i to u grupama. Poželjno je zapamtiti ta mjesta kako poslije ne bi bilo iznenađenja. Uvijek uništite sve neprijatelje, tako vam se povisuje broj bodova, a i sigurni ste da neće biti napada s leđa. Prolazeći nepoznatim krajevima, krećite se polagano i oprezno, jer bi brzopletost mogla biti vaša propast. Glavni neprijatelji uvijek imaju shemu kretanja i pucanja, upoznajte shemu i uništavanje neprijatelja bit će lak posao. Neprijatelje, koji se pojavljuju iz vode, najlakše je uništiti minama. Uvijek koristite prirodne zaklone koji će spriječiti neprijateljsku vatru.

NAČINI VOĐENJA LIKA

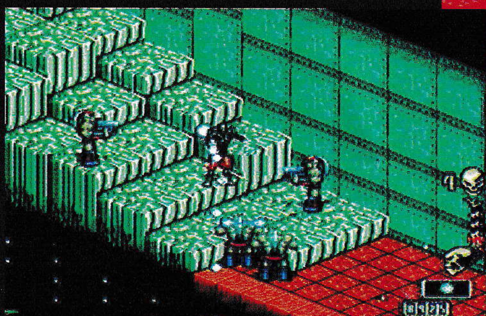
U opcijama možete izabrati način vođenja likova. Tu su tri moguća načina, koja su istovjetna po načinu vođenja lika bez pucanja. Pomoću joysticka, povlačenjem ručice za upravljanje u određenom smjeru pokrećete lik. Lik će uvijek biti okrenut u smjeru u kojem je povučena ručica. Razlike počinju pucanjem:
NAČIN 1 Pritiskom na pucanje, pucate u smjeru u kojem ste bili okrenuti prije pritiska na pucanje, a možete se kretati u svim smjerovima.
NAČIN 2 Pucate u smjeru kretanja, a kretati se ovim načinom možete u svim smjerovima.
NAČIN 3 Stanite na željeni dio ekrana i pritiskom na pucanje pucajte povlačeći ručicu lijevo ili desno. Lik će se na taj način okretati oko svoje osi i naravno - pucati. Pritiskom ručice prema gore ili dolje lik se kreće naprijed ili nazad.
NAČIN 4 (skriveni način) Ovaj način možete uključiti samo tijekom igre. Lik se automatski, pritiskom na pucanje, okreće oko svoje osi i puca te se može nesmetano kretati u svim smjerovima.

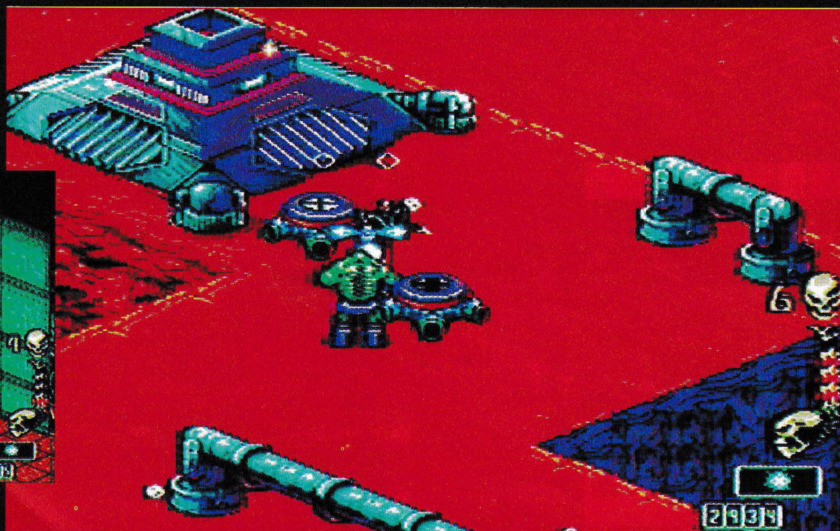
mu u krila, koja su mu jedina osjetljiva točka, a čuvajte se njegove laserske zrake. Kada ste ga uništili, krenite prema dolje gdje će vas dočekati novi neprijatelji. Sada se morate probiti do centralne prostorije i uništiti računalo koje upravlja pucanjem zaštitnih stanica. Uništite ga bombama i pođite prema izlazu. Putem ćete naići na nekolicinu neprijatelja, pokažite im tko je ovdje glavni i izađite iz nivoa. Nakon MONSTRO CITY-a, ulazite na lift, LIFT SHAFT, a potom su tu nivoi JUNGLE, MARS, VENUS i drugi. Igra zaslužuje sve pohvale, od grafike koja je vrlo uvjerljiva i majstorski nacrtana do zvučnih efekata koji nas prate kroz igru. Da li ćemo u budućnosti slušati rap, pojma nemam, ali na početku igre i između nivoa možemo poslušati dobar digitalizirani rap koji utječe na visinu ocjene za zvuk. Igra je testirana na Amigi 1200 koja je optimalna konfiguracija, a radi i na Amigi 4000. Malo razočaranje za vlasnike Amiga 500, 500+, 600 i 2000, jer je igra napravljena samo za AGA mašine (što se i primjećuje). Igra dolazi na tri NDOS 2DD diskete i ne može se instalirati na hard disk, no diskete se ne mijenjaju često, pa to nimalo ne utječe na igrivost. Ovo je igra koja će vam oduzeti mnogo vremena, ali nećete zažaliti.

Silvano Bucić

PC	ZVUK	84	%
A	GRAFIKA	86	%
SB	IGRIVOST	80	%
CD	IDEJA	69	%

AMIGA 1200, 2MB, 3 DD





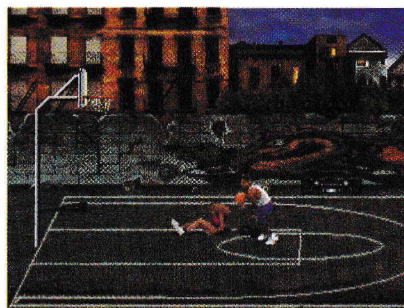
JAMM IT

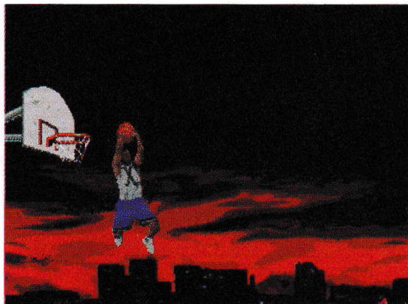


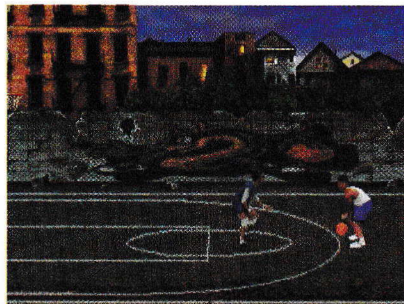
Napokon je stigla poštena košarka i za naša računala. Ime joj je "JAMM IT" i donosi nam mnogo dobre košarke i zabave. Igru možete igrati s jednim ili dva igrača, a upravljati možete CHILA ROXY ili SLADEA. Svaki od ovo troje ima neke svoje karakteristike kojima možete dogurati jako daleko, pa čak i do JUDGEA koji, osim što je visok, nije nikakva zapreka za one koji su već dovoljno izvježbani. Igra je napravljena prilično realistično i nema, kao u nekim novim košarkama, ludih skokova od po dva metra iznad samoga koša.

Postoje raznih načini igranja košarke: možete igrati običan 1 na 1 ili 1 na 1 bez faula gdje je sve dozvoljeno, možete igrati tako da koševi vrijede samo kad ih zakucate ili da vrijede samo kad ih pogodite s određenih označenih polja na igralištu. Osim dobrih mogućnosti biranja igre i odabira igrača, možete izabrati i teren na kojem želite odigrati utakmicu. Tereni nemaju svoja posebna obilježja, osim što na zidu imaju iscrtan prilično veliki grafit koji označava teren na kojem igrate. Sve u svemu, igra je lijepo napravljena i pružit će ljubiteljima košarke dobru zabavu i mnoštvo koševa.

Filip Sladetić







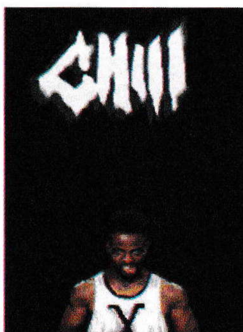
Zašto da?

"Jamm it" će zasigurno obradovati sve ljubitelje košarke odličnom grafikom, zvukom i govorom. Sve u svemu, ovo je prava STREETBALL košarka bez premca i vjerujem da će se svidjeti svim ljubiteljima sporta.

Zašto ne?

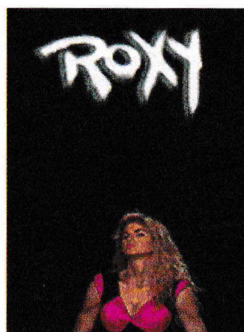
Niti jedna igra nije savršena pa tako ni ova. Prilikom upravljanja tipkovnicom ne možete upravljati numeričkom tipkovnicom, već samo strelicama. Kada upravljate strelicama, ne možete se micati ukoso već samo ulijevo i udesno, gore i dolje što vam ne daje dovoljnu pokretljivost i može biti sud-

PC	ZVUK	79	%
A	GRAFIKA	83	%
SB	IGRIVOST	85	%
CD	IDEJA	68	%
	386DX40, 3MB		



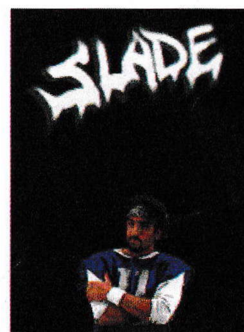
CHIL

najslabiji i najneizdržljiviji igrač kojega možete izabrati i ima najslabiji skok, no to ga ne može spriječiti da životinjski "zakuca" koš.



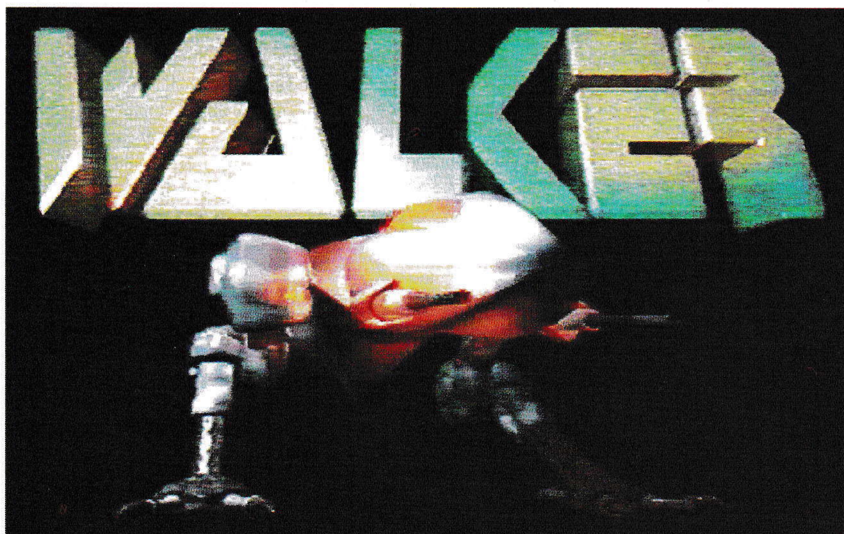
Roxy

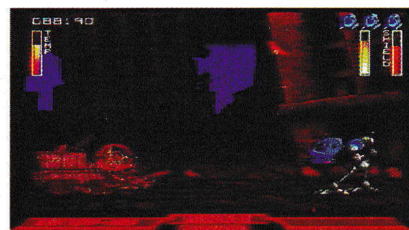
jedina žena u igri, ima dobar (jako dobar) šut iz daljine i prilično visok skok.



SLADE

Meni osobno, najbolji igrač, prilično brz i precizan.





Osveta gradske čistoće

ŠETAČ METALNOG SJAJA

Stojite u mračnoj uličici. Kroz prozore svoje kabine gledate u mrak. Najednom - iz zgrade izlazi bjegunac. Pale se vaši reflektori, primičete prst prekidaču dok se bjegunac okreće s izrazom strave na licu. Zvuk strojnica. Ostaci bjegunca leže u lokvi krvi. Rest in peace!!!

Na početku birate težinu igre. Ukoliko izaberete "EASY", moće ćete uživati samo u prva dva nivoa dok su ostali dostupni ukoliko odaberete "AR CADE". Vaše prvo odredište je Berlin 1944 god. Sjedeći u kabini svog robota, dolazite na ulice Berlina. Robot je vrlo čudne građe: glava (u kojoj je kabina) i noge. Ekran prikazuje robota sa strane, broj života te stanje (energiju) štita, nišana i strojnica. Neprekidnim pucanjem strojnice se zagrijavaju i kada dosegnu kritičnu temperaturu, počinje "štekanje". Prekidom paljbe strojnice se hlade. Na desnoj strani je energija štita. Primanjući pogotke, štit slabi a kada je uništen, robotu slabi energija. Nišan pokrećete mišem, pritiskom na lijevu tipku pucate dok desna tipka locira metu. Glava robota vrlo je pokretna i užurbanim pogledom prati nišan. Pred vas dolaze "Švabe". Ginući pod paljbom vaših strojnica misle da su ugledali Boga. Oni preživjeli, snalažljivo vade granate iz džepa i bacaju ih na vas. Odmah primjećujete prvi nedostatak igre: "Zašto ih jednostavno ne mogu pregaziti?" Ubrzo dolazi još "švaba" u tenkovima, kamionima, zrakoplovima i vlakovima. Povremeno se pojavljuje i Zeppelin. Krčeći put kroz razrušeni Berlin, dolazite do glavnog neprijatelja. Dvije rakete (možda nuklearne) pokušavaju uzletjeti. Potrudite se da to ne učine. S uništenim raketama, vaša prva misija je završena. Odlazite na sljedeću misiju - Los Angeles budućnosti 2019. U ovom, razrušenom gradu, dočekuju vas borbeno spremniji vojnici. Dok jedni na vas bacaju granate, drugi vam se lukavo prikradaju s leđa bacajući užad, koja vam se zakvači za leđa, a zatim na vas prikvače eksploziv, koji vas na trenutak ostavi nepokretnima. Pojavljuju se i snajperisti koji vas precizno gađaju s prozora zgrada. Dolijeću nove vrste zrakoplova a umjesto zeppelina, pojavljuju se helikopteri, koji lete lijevo - desno iznad vas i gađaju vas bombama. Za razliku od zeppelina, oni ostaju na ekranu sve dok ih ne uništite. Dolaze i automobili naoružani topovima koji se, nakon kratke vožnje, zaustave zasipajući vas jakom vatrom. I na kraju, kada ste već pomislili da možete odahnuti, dočekuje vas ogroman super - tenk. On ispaljuje vojnike na "hang - gliderima" a što je najgore, da biste ga onesposobili, morate uništiti sva njegova oružja. "Walker" će vam možda pružiti manje od onoga što ste očekivali ali jedno je sigurno - ovo je solidno napravljena igra koju je jednostavno igrati i koja će nekima od vas pružiti pravi užitak.

TENKOVI - imaju kratak domet. Gađajte ih iz daljine, jer vam tako ne mogu ništa.

ZRAKOPLOVI - bacaju padobrance ili bombe kojima je jednostavno izmaknuti. Uništite ih čim se pojave.

TOPOVI - vuku ih konji. Imaju mali domet. Ako ubijete konja, top se zaustavi na pola puta i tada ste mu laka meta. Pričekajte da ih konji odvuku na kraj ekrana.

VLAKOVI - voze se po ekranu kao da vam ne žele zlo. Na ekran dovuku vagone s topovima koji vam sigurno žele zlo. Uništite ih čim se pojave.

ZEPPELIN - spustit će se iznad vas. Izbacuje istovremeno padobrance i bombe. Ako ga uništite, ekran će se na trenutak zabijeliti, vjerojatno zbog eksplozije vodika.

Danijel Bižić

PC	ZVUK	73	%
A	GRAFIKA	68	%
SB	IGRIVOST	76	%
CD	IDEJA	69	%

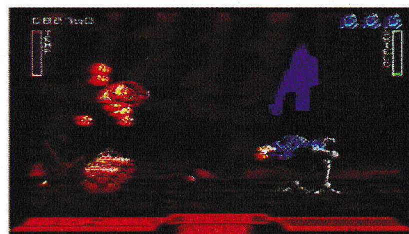
AMIGA 500, 1MB, 3 DD



Tko visoko leti, ...



Heavy Metal



Brzi na obaraču

WORLD CIRCUIT

Formula grand prix je na samom vrhu FIGP simulacija i jedna je od najboljih, ikad stvorenih, utrka u MICROPROSE-u. Trku možete voziti po sunčanom, kišovitom ili maglovitom vremenu, a mi vas toplo preporučamo da prije početka vožnje razmislite koje su vam gume optimalne za takve vremenske uvjete. Nakon guma možete izabrati još neke sitnice a ako vas sve to uopće ne zanima, započnite odmah s vožnjom. Čim uđete u igru, izaberite jezik kojim se želite služiti.

U glavnom izborniku odaberite: QUICK RACE-brzu trku koju izabirete u game options meniju. DRIVER/TEAM SELECTION-izabirete tim i ime pod kojim ćete voziti. LOAD/ SAVE GAME-učitavate i snimate pojedine utrke. HELP OPTIONS SETUP-izabirete razne pojedinosti za udobnost vožnje npr.pomoćno kočenje, automatski mjenjač, pomoćnu crtu i dr. PRACTICE ANY CIRCUIT-vježba u bilo kojoj utrci. Možete birati između šesnaest poznatih svjetskih staza među kojima je i "zloglasna" Imola u San Marinu, poznata po tragičnoj smrti vozača No. 1 Ayrtona Senne. NON-CHAMPIOSHIP RACE-natjecanje među pojedinim utrkama. CHAMPIOSHIP SEASON-sezona šampiona gdje morate odvesti svih šesnaest utrka da biste postali vozač broj 1. GAME OPTIONS MENU-odabirete brzu trku, težinu vožnje od Rookie do Ace, upravljanje (tipkovnica, miš, joystick), portu printera i dr. EXIT DOS-izlazak iz igre. F1-pomoćno kočenje. F2-automatski mjenjač. F3-pomoćni okret na pravu stranu ako ste se okrenuli i ne znate kuda krenuti. F4-neuništivost bolida. F5-pomoćna crta F6-pomoćni mjenjač koji savjetuje u kojoj brzini trebate biti. P-pauza T-izbor brzine računala

Predlažem vam da se poslužite malom varkom; odvozite dva kruga, uđite u box i pritisnite slovo (A) i čekajte. Ako ste ih dobro odvozili, bit ćete na prvom mjestu. U slučaju da ste jedan od onih koji ne vole "varati", morat ćete se pomiriti s posljednjim mjestom ili završiti kvalifikacije vlastitim snagama. Ako volite prestizati sve formule s posljednje pozicije, predlažem vam da na samom početku utrke krenete ulijevo ili udesno, i počnete prestizati formule sve dok ne stignete na čelo kolone.

Možete igrati s više playera tako da uđete u Driver/team selection, koji se nalazi u glavnom menu i odaberete tim za koji ćete voziti i pritisnete iznad svakog imena vozača SELECT umjesto DESELECT. Prednost ove igre je u tome što možete voziti unazad i naglo se okrenuti na pravu stranu kao pravi profesionalac. Možete prelaziti iz jedne formule u drugu, služeći se kursorskim strelicama. Možete vidjeti protivničku formulu iznutra i izvana. Ako ste sretnik i ako imate Soundblaster možete ga uključiti u setupu. Igru možete instalirati na 6.28 MB,3.77 MB,2.19 MB, ovisno na koliko disketa imate igru.

VAŽNO UPOZORENJE: Prilikom vožnji u F1GP zabranjena je konzumacija alkohola. Puno sreće i malo udesa želi vam vaš,

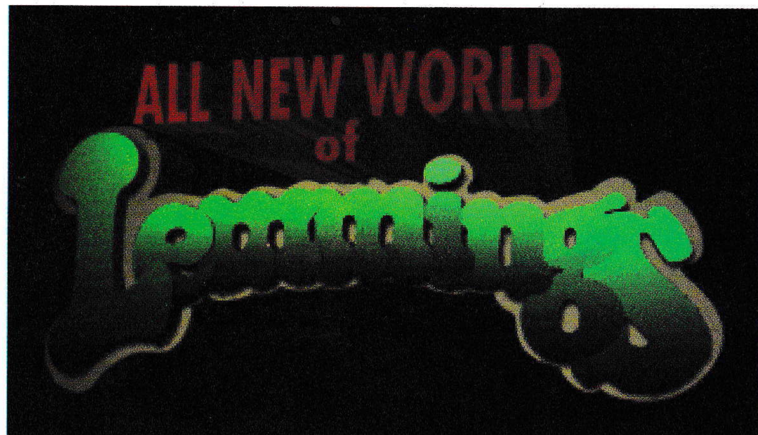
Puljiz Miroslav

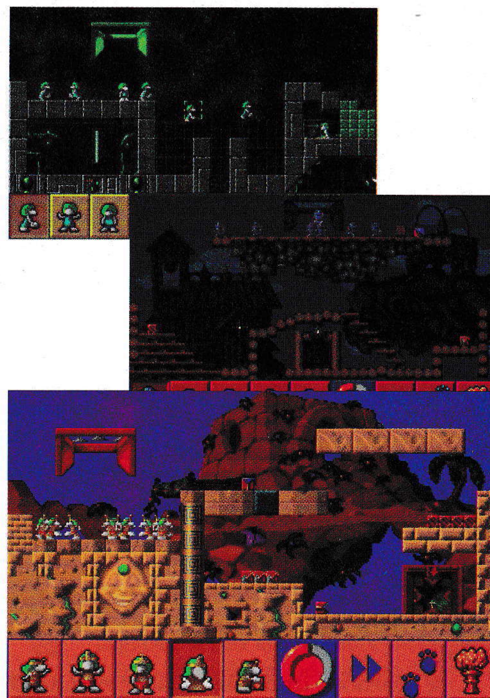
PC	ZVUK	76	%
A	GRAFIKA	87	%
SB	IGRIVOST	82	%
CD	IDEJA	62	%
386, 4MB, 6 MB HDD			







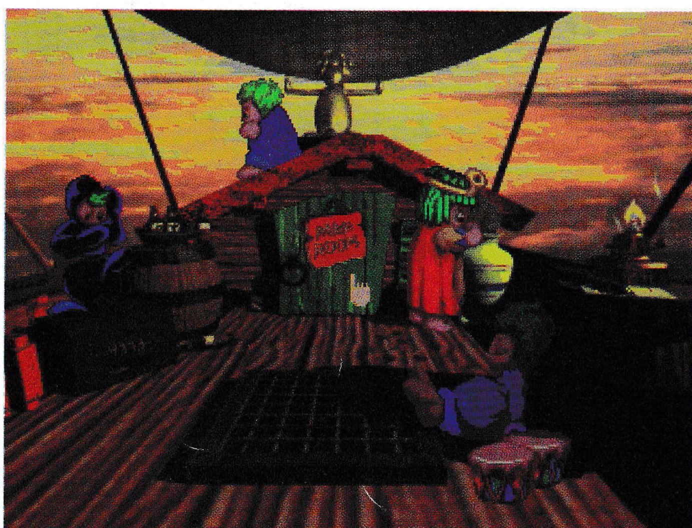




.....cigla po cigla - *&#Đ"%& sljedeći nivo

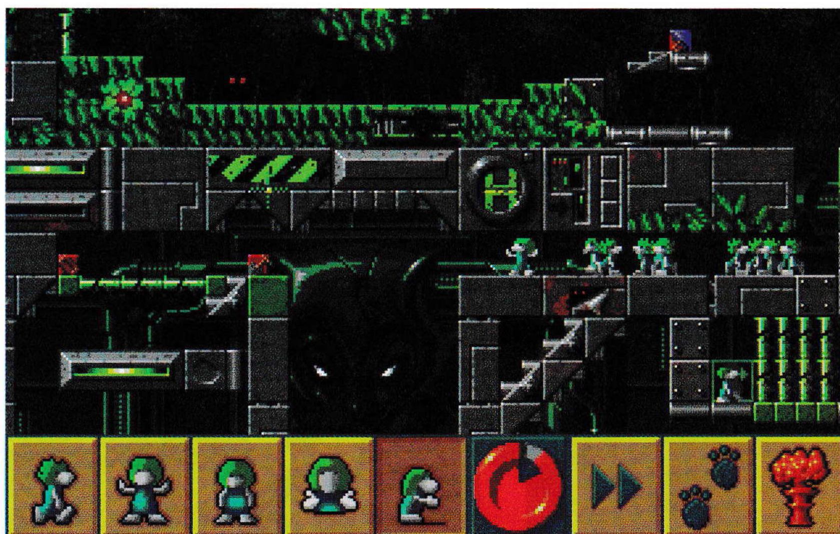
Kao što nam sam naslov kaže, dečki iz Psygnosisa i DMA designa su se potrudili i napravili POTPUNO NOVI SVIJET LEMMINGSA.

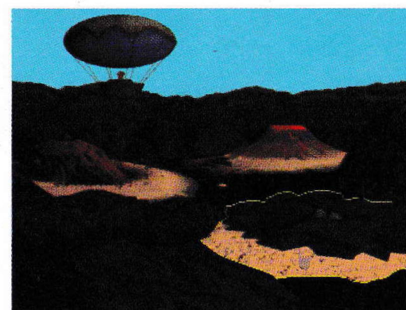
Igra se sastoji od tri glavna otoka (CLASSIC, EGYPTIAN, SHADOW) koji imaju svoj, još neutvrđen broj nivoa. Na uvodnom ekranu birate otok na kojemu ćete igrati, tu je još i mapa s prikazom svih triju otoka, zatim opcije za vježbanje PRACTISE (za one koji do sada nisu igrali Lemmingse) i LOAD/SAVE opcija. Nakon izbora otoka, prelazite na prvi nivo. U donjem dijelu ekrana nalaze se ikone za kontrolu Lemmingsa (prvo kliknete na ikonu, a zatim na Lemmingse). Prva ikona (s lijeve strane) koja prikazuje Lemmingsa koji hoda, služi za promjenu smjera kretanja Lemmingsa i ponovno pokretanje prethodno zaustavljenog Lemmingsa. Druga ikona s Lemmingsom koji stoji, služi za njihovo zaustavljanje. Kada ostali Lemmingsi stignu do njega, okrenut će se na drugu stranu. Treća ikona služi za skakanje i upotrebljava se za preskakivanje rupa i izbjegavanje raznih naprava i strašila koje Lemmingse ili ubijaju ili vraćaju na početak. Četvrta ikona služi za upotrebu stvari koje Lemmingsi sakupljaju tijekom nivoa (cigle za izgradnju stepenica i mostova, lopate, mine, granate...). To je ujedno i najveća razlika između



- *Promjena smjera kretanja*
- *Ukoliko želite zaustaviti kretanje lemmingsa, pritisnite ovu ikonu*
- *Skakač preskače samo niže predmete ili zapreke*
- *Pomoću ove ikone možete upotrebljavati razne predmete*
- *Ukoliko se želite reijšiti suvišnih predmeta koristite ovu ikonu i problem će biti riješen*
- *Pripazite, vrijeme vam može isteći*
- *II* Ubrzavanje å» · å» · å» · å»*
- *Pauzu iskoristite za proučavanje nivoa*
- *Pogriješili ste ? Morate iz početka !? Iskoristite nuklearnu eksploziju i ostat ćete na istom nivou*

prethodnih i novih Lemmingsa. Dok su vam u prvom dijelu sve "potrepštine" servirane na samom početku, u drugom se morate pomučiti da ih sakupite. Peta ikona služi za ispuštanje pokupljenih stvari. Npr. pokupili ste cigle, napravili stepenice i ostalo vam je višak cigli. Sada trebate pokupiti lopatu i zato pritisnite ikonu za bacanje cigli, oslobodite si ruke i pokupite lopatu. Šesta iko







na je pokazatelj protoka vremena.

Sedma ikona služi za ubrzavanje igre (i vremena), a osma ikona (sa šapama), je pauza. Pomicanjem miša možete pregledati cijeli nivo, Osma se ikona upotrebljava ako ste nepovratno zeznuli nivo - npr. potrošili ste sve cigle, a stepenice sagradili niste. Tada kliknite na ovu ikonu više puta i počnite ispočetka. Po uspješnom ili neuspješnom završetku nivoa, pojavljuje se ekran s podacima o broju spašenih LEMMINGSA i opcijama za početak sljedećeg nivoa (ako ste prethodni uspješno završili), za ponovno igranje prethodnog nivoa (ako mislite da možete spasiti više Lemmingsa) i za upotrebu REPLAY MODE-a. Naći ćete i opciju za prikaz mape otoka (PROGRESS SCREEN) s pokazateljem pređenih lokacija s koje također možete krenuti na sljedeći nivo. Što se samog igranja tiče, najbolje je da prije početka igranja uključite pauzu (ikona sa šapama) i da pogledate s koliko mjesta "cure" Lemmingsi. Propustite jednog, ali zadržite drugog Lemmingsa da vam ostali ne bi uzalud ginuli ili ostali zarobljeni dok vi gradite stepenice. S onim propuštenim Lemmingsom pokušajte prijeći cijeli nivo do kraja i tako ćete vjerojatno imati najmanje gubitaka. Igra za sada postoji samo za AMIGE 1200/4000, a što se tiče sretnih vlasnika PC-a i oni bi negdje u svibnju trebali dobiti 3D-Lemmingse. Dolazi na četiri diskete, od kojih je prva programska, druga Classic Island, treća Egyptian Island, a četvrta Shadow Island. Moguće ih je instalirati na HD.

Za one koji do sada nisu igrali Lemmingse bilo bi vrijeme da počnu, a oni koji ih već poznaju neka nabave i ovaj nastavak jer je po grafici, zvuku i igrivosti jednostavno najbolji. **Krešimir Dušek**

PC	ZVUK	73	%
A	GRAFIKA	83	%
SB	IGRIVOST	79	%
CD	IDEJA	86	%

AMIGA 1200, 2MB, 3 DD

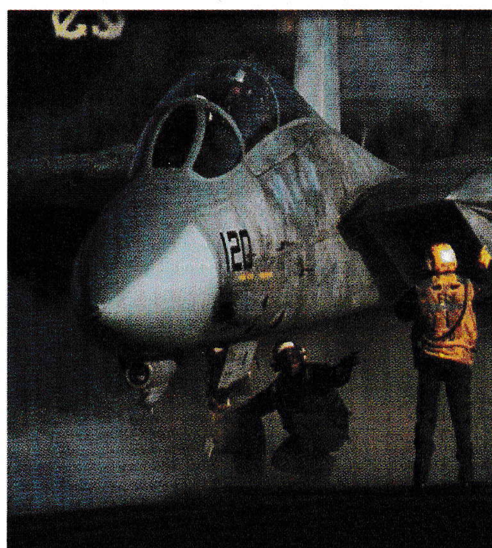


U.S. NAVY FIGHTER

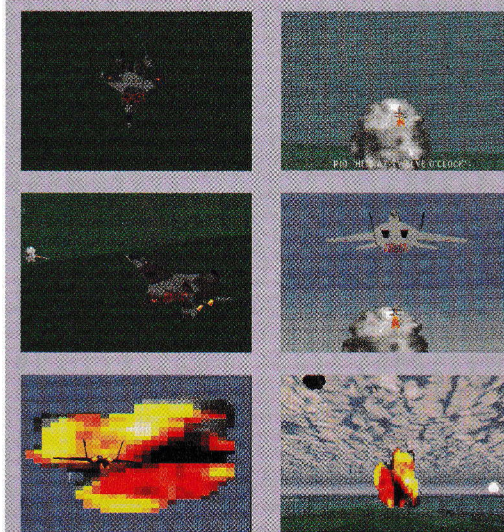
"Highway to the danger zone"...

Crno more, godina 1997. Bliska budućnost. Scenarij igre izmišljen, a možda i nije. Ukrajina i njena crnomorska flota ugrožene su od militarističkih snaga ruske armije. Boris Jeljcin nemoćan je kao i sada u Čečeniji. Sukob se širi, a Ukrajina je zatražila pomoć. Pružili su je, naravno, Amerikanci, koji uvijek vole brinuti tuđe brige, ali u većini slučajeva to ne rade baš uspješno. Nosač zrakoplova CVN 69 Einsehiower, jedan od najvećih na svijetu, poslan je u Crno more. U njegovoj pratnji tu su još CG 47 raketna krstarica Ticonderoga, specijalno građena i opremljena za eskort nosača zrakoplova. Na njoj se nalazi najmoderniji proturaketni sistem AEGIS, te dva Mk26 lansera protuavionskih raketa. Uz njih plovi i veliki bojni brod BB 61 Iowa, naoružan svim mogućim čudima vrhunske vojne tehnologije, te nešto zastarjelim ali još uvijek najmoćnijim topovljem koje danas plovi svjetskim morima, devet 406 mm cijevi koje ispaljuju 1000 kg teška zrna dometa 40 km. Topovi su se proslavili u jednom spotu pjevačice Cher. Dakle, poligon igre je Crno more, Krim i Ukrajina. Vaše se misije sastoje u napadu na ruske ciljeve na moru, u zraku i na vodi. Igra koju je napravila ista ekipa koja je sastavila i Chuk Yeager's Air Combat simulator, bit će distribuirana isključivo na CD mediju i samo je prva u nizu simulatora letenja koji će uskoro biti izdani u ovom obliku. Mora se priznati da je izdavač, Electronic Arts, iskoristio sve prednosti CD-a i napravio simulaciju koja dosad nije viđena. Grafika u igri je vrhunska i što još reći kad igru možete pokrenuti u rezoluciji 1024x768 s 256 boja. Jest da će vam za to biti botreban pentium, ali bože moj, ako želite igrati najbolje igre morate imati i dobre strojeve. US Navy Fighter koristi osam kanalne digitalne zvučne efekte. Govor u igri potpuno je digitaliziran i cijela atmosfera u njoj vrlo je realistična. U svojim slušalicama čut ćete glas svog navigatora (F-14), wingmana (pratioca), izviđača u AWAC-su i drugih. Čut ćete i projektile, granate, bombe i metke kako "rominjaju" po krilima vašeg zrakoplova. Realizamu u igri doprinose i vijerno teksturirane mape neba, zemlje, mora, drveća, cesta i gradova. Vremenski uvijeti i smjenjivanje dana i noći, također su prekrasno napravljeni. Po prvi je puta u simulatorima letenja moguće pratiti neprijatelja u svojim retrovizorima ili koristiti Track View, koji simulira okretanje glave pilota u cokpitu.



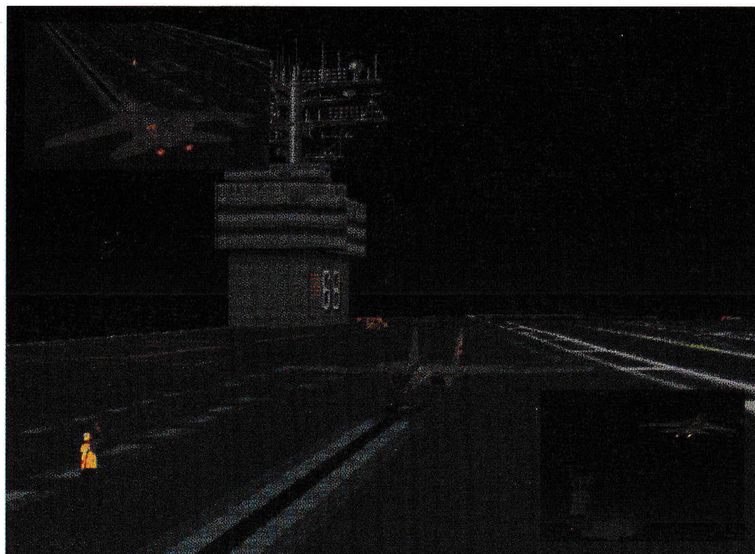


F-14 u parnom katapultu neposredno prije uzlijetanja

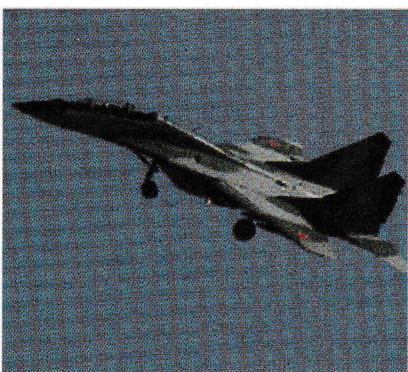




Suhoi SU-27 B Flanker
TIP: Lovac presretač
BRZINA: Mach 2.35
DOMET: 1500km
NAORUŽANJE: 30mm top, Do deset različitih raketa zrak-zrak



Polijetanje sa nosača aviona



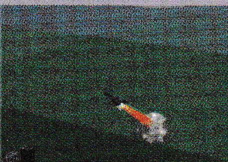
Mikoyan MiG-29 C Fulcrum
TIP: Lovac presretač, bombarder
BRZINA: Mach 2.3
DOMET: 1150 km
NAORUŽANJE: 30mm top, AAM AA-10 x 6 ili AA-11, bombe i drugr različite rakete

ZRAKOPLOVI Moguće je letjeti na palubnim lovcima F-14 Tomcat, F/A-18 Hornet, A-7E Corsair II, te na F-104 Starfighteru za kojeg neznam što radi na nosaču zrakoplova. Od r uskih zrakoplova tu je Su-27 Flanker, najmoćniji ruski mornarički lovac četvrte generacije i sasvim nepoznati, Su33. Misija je sveukupno 50, ali zapravo ih ima beskonačno mnogo jer ih možete i sami kreirati.

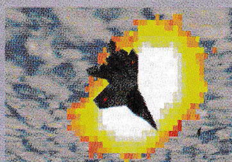
MISIJE Na samom početku igre potrebno je upisati svoje ime i izabrati svoj lik sa slike. Svaki američki pilot ima svoj nadimak, pozivno ime. Vi ga također možete izabrati iz već ponuđenog spiska ili upisati neko svoje. Također je potrebno izabrati znak na svojem zrakoplovu. Mnogi od ponuđenih maskota i znakova stvarno postoje i obilježavaju eskadrile na američkim nosačima zrakoplova. Nakon što smo odredili svoj image, možemo se upustiti u izvršavanje zadataka. Izbor misija je raznolik, od lakih eskortnih dnevnih, do napada duboko u pozadini neprijatelja, po vrlo teškim vremenskim uvjetima. Nakon izbora misije, slijedi detaljno upoznavanje sa zadatkom, te izbor zrakoplova i naoružanja. Nadređeni će nam savjetovati koji je zrakoplov prikladan za uspješno izvršavanje misije, no mi možemo izabrati bilo kojeg od onih koji se trenutno nalaze na decku nosača. U principu, za misije koje zahtijevaju isključivo borbu u zraku, najprikladniji je F-14, lovac presretač, naoružan topom te raketama kratkog, srednjeg i velikog dometa. Za borbe u zraku, najbolja se pokazala radarski navođena raketa srednjeg dometa, AAMRAM AIM-120.

NAVY FIGHTER

Uspon i pad jednog MIG-a









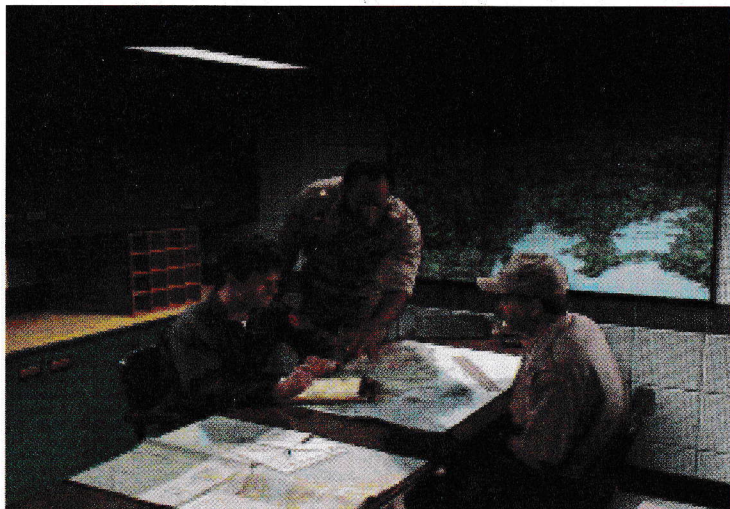




Grumman F-14 B Tomcat
TIP: Mornarički lovac presretač (dvosjed)
BRZINA: Mach 3.34
DOMET: 4000 km
NAORUŽANJE: N61A1 20mm top, AIM-7 x 4 + AIM-9 x 4 ili AIM 54 + AIM 9 x 4 ili AIM 54 x 6



Mc Donnell Douglas F/A-18 C Hornet
TIP: Mornarički višenamjenski lovac
BRZINA: Mach 1.8
DOMET: 3000 km
NAORUŽANJE: N21 20mm top, 9 pilona na koje se mogu prikačiti različite rakete, bombe, senzori i slično.



Detaljno upoznavanje sa zadatkom

Nju svakako ukrcajte kad idete u misiju i očekujete neprijateljske zrakoplove. Za uništavanje ciljeva na zemlji i moru, koristite višenamjenskog lovca F/A-18. Njegov radar APG-65, nije toliko moćan kao radar AWG-9 ugrađen u F-14, ali može podržavati sve rakete, izuzev AIM-54 Phoenix. Zrakoplov je, u kombinaciji s televizijski navođenim projektilima zrak-zemlja AGM-65 Maverick, najbolje rješenje za napade na ciljeve na kopnu i moru. Također može ponijeti i veliku količinu raznovrsnih bombi. Na neke zrakoplove nećete moći podkačiti neke rakete ili bombe jer oni i u stvarnosti nisu osposobljeni da ih ponesu, no ako volite eksperimentirati, u opciji cheat uključite mogućnost da svaki zrakoplov može ponijeti svako oružje, pa uživajte. Nakon što ste se naoružali, krenite na zadatak. Nakon polijetanja s nosača, uvucite kotače i kad ste postigli zadovoljavajuću brzinu, uvucite flapsove. Pritiskom na <Shift+6> otvorit će se prozor za navigaciju. Izaberite prvi NAV POINT i uključite automatskog pilota <A>. Pritiskom na <R> otvoriti će se prozor s radarom. Taj prozor je vrlo bitan, jer radar su vaše oči u svijet. Povećavajući mu domet scaniranja, neprijatelja možete uočiti na vrlo velikoj daljini. U slučaju F-14 zrakoplova, koji ima daleko najbolji radar od svih i rakete velikog dometa AIM-54 Phoenix, ciljeve možete gađati i na udaljenosti do 125 Nm. Jednostavno mišem označite cilj na ekranu radara, izaberete AIM-54 i ispalite ga. Dalje je sve stvar radara. U stvarnosti, radar AWG-9 može odjednom pratiti do 24 cilja, procjenjivati koji su najopasniji i na njih ispaliti i navoditi do 6 raketa Phoenix. Ove su rakete osobito dobre za gađanje malih i brzih ciljeva kao što su protubrodski projektili. Dakle, ako vam se približavaju Rusi, pošaljite im dobrodošlicu. Neće ni znati što ih je pogodilo. Svaki neprijatelj manje u bliskoj borbi, velika je stvar. Kad se upustite u blisku borbu tzv. dogfight radar baš nije od velike koristi i tu se treba pouzdati u vlastite oči i svog navigatora, naravno ako letite na dvosjedu. Kad vam je neprijatelj u vidnom polju, pritisnite <ENTER> ili drugu tipku joysticka. Na taj način ste ga za-lockali, i vaš radar će ga neprestano pratiti. Rakete prebacite na kratko - ili srednjedometne. Pratite cilj cijelo vrijeme, orijentirajući se pomoću dva križića uz sam rub

BORBA

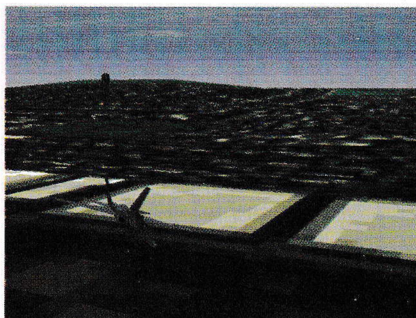
Duke i Viper lagano zaokrenu ulijevo, prateći sam rub svoje patrolne zone. Dva lovca F14B Tomcat, lagano zarone u neprozirni sloj stratusa. 3200 stopa ispod njih, valjalo se olovno more. Četrdeset milja jugoistočno od njih nalazio se nosač aviona Eisenhower. S njegove, kišom okupane palube, ovaj dvojac uzletio je prije nepunih desetak minuta. Zadatak je bio zaštititi flotni sastav od mogućih upada ruskih zrakoplova, koji su tražili dobru poziciju za lansiranje svojih opasnih protubrodskih projektila. Prognoza je bila užasna i zbog slabe vidljivosti, obojca su koristili radare za osmatranje. Duke je kontrolirao gornju, a Viper donju hemisferu. Uz njih, na nebu, ali na mnogo većoj visini, iznad oblaka letio je 4E-2C Hawkeye, zrakoplov za izviđanje i rano upozoravanje, brodska verzija mnogo većih AWACS-a. On je s Eisenhowera poletio prije tri sata. Njegov pozivni znak bio je Dady. Duke još jednom okrene ulijevo. U mislima je već pomalo bio na nosaču uz prijatelje i bocu bezalkoholnog piva, kad kroz slušalice prodre uzbuđeni glas:

Dady: Duke, Dady... two bogies (neprijatelj) 120, 20 miles. Duke: Contact. 115 now for 25 miles at 21000 now. Viper check for low one. Viper: OK , but I have no contact now. Duke: Mine's at 20000 now, IFF negativ, they are flying high-low stack. Viper: Roger, I'm trying to find lower bogie. Duke: Bogie in range, lock on 20000, Fox Two! Njegova raketa posljednje generacije AMRAAM 120, vrijedna 250000 $, za nekoliko sekundi postigla je nadzvučnu brzinu i vođena radarom, krenula prema Ruskom MiG-29. Prošlo je nekoliko sekundi neizvjesnosti kad Duke primjeti eksploziju. Duke: Zero-zero. Jipppy!!! Burn baby burn! No veselje prekine Viper.

Viper: I find another one, he's at your six, 5000 and climb very fast!

Duke-u je prigorilo pri petama, za re







pom je imao drugi MiG-29 Fulcum. Nije mu preostalo ništa drugo nego da izvede jo -jo manevar. Dobro ga je savladao prošle jeseni u Top Gun-u. Prešao je u naglo uspinjanje, okrenuo zrakoplov na leđa i kroz gornje staklo kabine, glavom prema dolje, pogledom pratio protivnika. Rus je nasjeo. Povećao je brzinu da bi ga sustigao. Sad su već letjeli oko 900 milja na sat. Duke naglo uključi zračne kočnice i smanji brzinu; preokrene se. MiG proleti kraj njega. Mogao se zakleti da je vidio glupo zbunjenu facu pilota u njemu. Nišanski uređaji F-14 automatski su izračunali kordinate i udaljenost, Duke ispali dvije AIM-9 Sidewinder kratkodometne i infracrveno vođene rakete.
Duke: Fox Three! Fox Three! Come on boy.
MiG je sada imao problema. Uz fortisimo Viperovog ECM. pokušao se osloboditi "čegrtuša" koje su mu jurile iza leđa. Izbacio je IC mamce. Prošlo je nekoliko sekundi dugih kao vječnost.
Duke: Zero-One! Shit...I lost him!
No Rus nije računao na Vipera i njegove AIM-7 Sparrow (200000$) rakete srednjeg dometa. Za svaki slučaj lansirao je oba.
Viper: Fox Two! Fox Two!
Rakete navođene moćnim radarom, smještenim u nosu Viper-ovog F-14, krenule su prema MiG-u. Jadnik nije imao nikakve šanse.
Viper: Zero-Zero! We got him. He's burning! Duke: Thanks pal, I'm jocker-fuel, let's go home.
Nakon desetak minuta leta, oba lovca sa suncem u očima, dodirnula su sada već polusuhu palubu nosača.
Eisenhower: Welcome home boys! Good job up there !
U rezervoarima nije ostalo kerozina niti za napuniti ZIPPO upaljač.



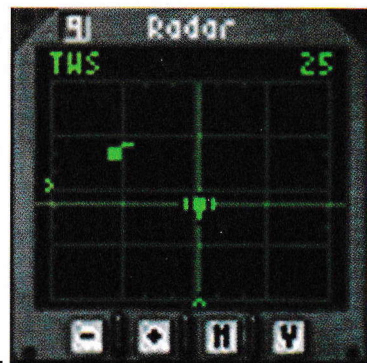
Prepričavanje lovačkih priča poslije borbe

ekrana. Oni vam govore na kojoj je strani neprijatelj. Pomoć ćete dobijati i od svog navigatora, koji vam stalno izvikuje brojeve po kojima se možete orijentirati. 12 sati je ispred nosa zrakoplova, 6 u repu, 9 lijevo, a 3 desno. Kad neprijatelja dobijete u svoj nišan, čut ćete pišteći zvuk. Tada ispalite raketu. Pogodak je gotovo siguran. Baš ovi detalji borbe i prikaz na Head-Up displeyu vašeg vizira, nevjerojatno su dobro i vijerno napravljeni. Posudite u videoteci Top-Gun i možete se u to i sami uvjeriti. Gađanjeanje ciljeva na zemlji ili moru dosta su slični. Kod bombardiranja ciljeva nišan je nešto drugačiji, ali odličan i vrlo precizan. Da biste došli u poziciju za ispaljivanje projektila, potrebno je dobro savladati upravljanje zrakoplovom. U prvo vrijeme, u Cheat meniju uključite sve vrste neranjivosti. Kasnije, kad malo počnete osjećati kako se zrakoplov ponaša, možete ih isključiti. Taj ćete osjećaj vrlo brzo osjetiti jer je upravljanje odlično napravljeno i zrakoplovi dobro "slušaju" komande. Naravno, za letenje je preporučljivo koristiti joystic, po mogućnosti onaj analogni. Sve komande, uputstva i setiranja memorije, pronaći ćete u datoteci read.me, pa ih nećemo posebno navoditi.

ZA KRAJ Igra je odlična i svi zaljubljenici u simulatore letenja svakako bi ju morali nabaviti ili barem posuditi od prijatelja. Dosada ovakav simulator nije viđen i u napetosti čekamo njegove nastavke. Jedina mana, koju bismo mu možda mogli uputiti, je to da su programeri, kada je već iskorišteno toliko prostora na CD ROM-u, mogli predvidjeti i suparničko igranje preko mreže ili serijskog nul-kabla. Uz to, mnogi će igri zamjeriti i velike zahtijeve za hardware-om no tu se, zasada, ništa ne može.

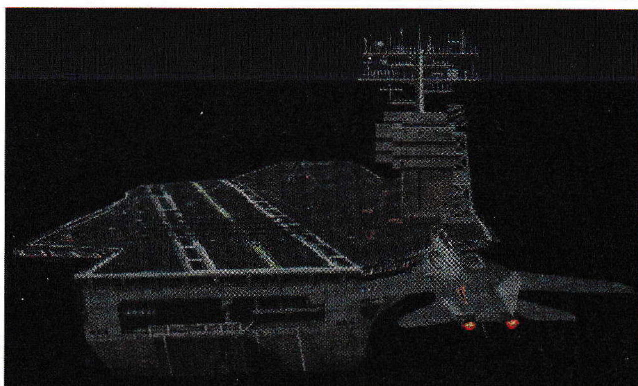
Marko Vulić

PC	ZVUK	90	%
A	GRAFIKA	90	%
SB	IGRIVOST	80	%
CD	IDEJA	85	%
	486DX, 8MB, 17MB HD		



Radar treba koristiti kada je god to moguće (tipka R)

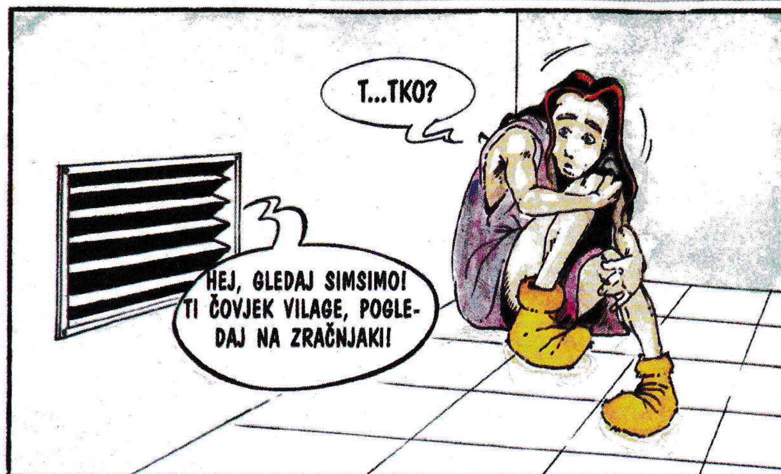




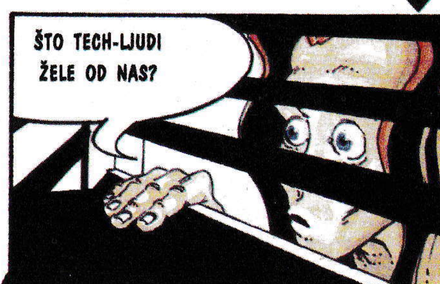
GALAKTIČKA IMPERIJA

TEKST: WINTON AFRIĆ
CRTEŽ: DINKO KUMANOVIĆ

BJEGUNCI















Ferax

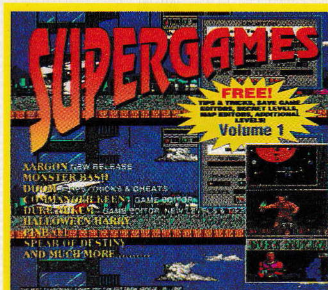
Šljivarska 47, Zagreb
Tel/fax (041)336-280

Kompjutori, monitori, komponente, CD-ROM,
Video-Blaster, Sound-Blaster, štampači, TV, video, HiFi ...

Put u svijet mašte ...



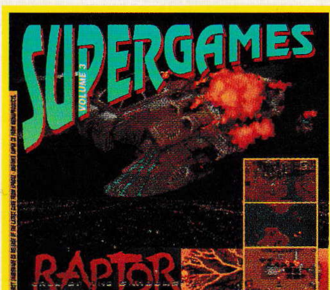




Disk #1 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 1



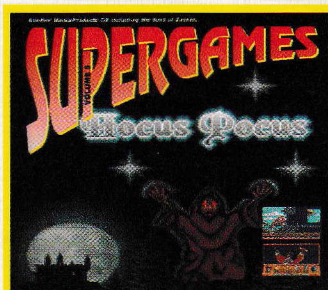
Disk #2 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 2



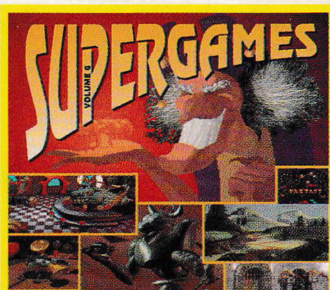
Disk #3 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 3



Disk #4 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 4



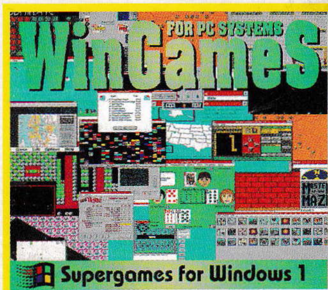
Disk #5 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 5



Disk #6 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 6



Disk #7 cijena:127 Kn
Naziv: Supergames 7



Disk #W1 cijena:127 Kn
Naziv: Wingames 1

Odaberite! Kupite! Uživajte!

CDTEKA

Narudžbe i informacije na telefon/fax: 01/435-179

CD ROM DRIVE DOUBLE SPEED 1149 Kn

4000 ICONS FOR WIN	254 Kn
7TH GUEST OEM	254 Kn
ACES OF THE DEEP	565 Kn
ACES OF THE PACIFIC	511 Kn
ALLIEN LEGACY	511 Kn
ALONE IN THE DARK II	511 Kn
APOGEE & EPIC GAMES	199 Kn
ARMADA WING COMM.	529 Kn
ARMOURED FIST	529 Kn
BATTLE ISLE II	492 Kn
BATTLE ISLE 2200	467 Kn
BEAUTY & BEAST	199 Kn
BETRAYAL AT KONDOR	394 Kn
BLUE FORCES	321 Kn
BUG ADVENTURE	565 Kn
BUG BUNNY	166 Kn
CHESSMASTER 4000 TURBO	319 Kn
CIVILIZATION OEM	319 Kn
CLASSIC AIR BATTLES	319 Kn
CLASSIC CARTONS	164 Kn
CORRIDOR 7 OEM	249 Kn
COVERGIRL STRIP POKER	394 Kn
CREATURE SHOCK	518 Kn
CURSE OF ENCHANTIA	459 Kn
CYBER RACE OEM	204 Kn
CYBERSPACE	543 Kn
CYBERWORLD	335 Kn
CYCLEMANIA	474 Kn
D-DAY	459 Kn
DARK SUN 1 OR 2 OEM	251 Kn
DARKSEED OEM	284 Kn
DAVID BOWIE	441 Kn
DAY OF TENTACLE OEM	284 Kn
DEATHSTAR ARCADE	199 Kn
DELTA V	543 Kn
DESERT STORM OEM	289 Kn
DINOSAURUS	249 Kn
DISCOVERIES OF THE DEEP	387 Kn
DOMINATOR	211 Kn
DOOM 2	547 Kn
DR. BOBS 1001 GAMES	292 Kn
ECO-QUEST	292 Kn
EIGHT BALL DELUXE	441 Kn
EPIC MEGA GAMES	249 Kn
F 14 FLEET DEFENDER	616 Kn
F 15 STRIKE EAGLE 3	225 Kn
FATTY BEAR'S B-DAY SURP.	252 Kn

FLIGHT COMMANDER 2	518 Kn
FUTURE WARS	511 Kn
GABRILE KNIGHT- OEM	252 Kn
GAMES EXPERT FOR WIN	149 Kn
GENIES CURSE	439 Kn
GOBLINS	321 Kn
GOD OF THUNDER	219 Kn
GRAND MASTER CHEES	408 Kn
GRAND PRIX	284 Kn
GRANDEST FLEET	448 Kn
GREAT NAVEL BATTLES	539 Kn
GREATEST AIR BATTLES	354 Kn
GUNSHIP 2000 OEM	302 Kn
HELL CABS OEM	284 Kn
HANDS OF FATE KYRANDIA	302 Kn
INCA I	219 Kn
INCA II	339 Kn
INHERIT THE EARTH	419 Kn
IRON HELIX- OEM	284 Kn
ISLE OF THE DEAD	339 Kn
KING QUEST 6	251 Kn
LABYRINTH OF TIME	547 Kn
LAWNMOVER MAN -OEM	284 Kn
LEARN TO SPEAK ENGLISH	569 Kn
LEGEND OF KYRANDIA	266 Kn
LION KING STORY BOOK	441 Kn
LITTLE RED RIDING	459 Kn
LOADSTAR	584 Kn
LORD OF THE RINGS	492 Kn
LORDS OF THE REAIM	511 Kn
LOST IN TIME	302 Kn
LOST TREASURES OF INFOC.	448 Kn
M.S. ENCARTA 1995 OEM	448 Kn
MAD DOG 2 OEM	284 Kn
MAD DOG OEM	219 Kn
MAGIC DEATH MURDER 2	199 Kn
MAGIC THEATRE	499 Kn
MANIAC SPORT	249 Kn
MARIO IS MISSING -OEM	249 Kn
MEGA RACE -OEM	199 Kn
MEGA DOOM ADVENTURES	204 Kn
METAL TECH EARTH SIEGE	589 Kn
MONKEY ISLAND	266 Kn
MONTHY PYTHON COMPL.	627 Kn
MORPFMAN	365 Kn
LANDS OF LORE OEM	321 Kn
MULTIMEDIA PRINCE	499 Kn

MYST	562 Kn
NAPOLEONICA	474 Kn
NASCAR RACING	576 Kn
NEW KID ON THE BLOCK	467 Kn
NEW YORK	302 Kn
NHL HOCKEY '95.	529 Kn
NORMANDY	459 Kn
NORMANDY GREAT CRUS.	450 Kn
OUTPOST	547 Kn
OUTPOST OEM	365 Kn
PAGAN ULTIMA VIII	616 Kn
PANZER GENERAL OEM	266 Kn
PETER GABRIEL EXPLORA	620 Kn
PETER RABBIT	266 Kn
PETER RABBIT + BENJ.BUNNY	204 Kn
PINBALL & POOL	302 Kn
PIRATES GOLD	284 Kn
PLANET ADRENALINE	252 Kn
POLICE QUEST IV OEM	302 Kn
PREHISTORIA	266 Kn
PRINCE MULTIMEDIA	511 Kn
PUTT PUTT FUN PACK	252 Kn
PUTT PUTT JOINS PARADE	204 Kn
PUZZLEMANIA	180 Kn
QUERANTINE	616 Kn
QUICK PLAY 300 GAMES	140 Kn
QUICK PLAY SHARE. GAMES	149 Kn
RACER 1001 UTILITIES	131 Kn
RACER GAME ARENA	131 Kn
RAVENLOFT	599 Kn
REBEL ASSAULT -OEM	365 Kn
RETURN OF PHANTON	459 Kn
RETURN TO MOON	284 Kn
RETURN TO ZORK -OEM	266 Kn
REUNION	480 Kn
REUNION OEM	270 Kn
RINGS OF MEDUSA GOLD	369 Kn
RISE OF THE ROBOTS	550 Kn
ROBOCOP / DUNE BUNDLE	412 Kn
SABRE TEAM OEM	380 Kn
SAM & MAX	499 Kn
SEAWOLF	529 Kn
SECRET WEAPONS - LUFTW.	204 Kn
SHERLOCK H. CONSTL. DET	284 Kn
SHERLOCK H. LOST FLIES	465 Kn
SHUTTLE	302 Kn
SILENT SERVICES	284 Kn

SIM CITY 2000 OEM	365 Kn
SLEEPING BEAUTY	200 Kn
SOCCER INTERNATIONAL	200 Kn
SPACE HULK	463 Kn
SPACE QUEST COLLECTION	650 Kn
SPACE QUEST IV	252 Kn
SPACE QUEST ONTHOLOGY	580 Kn
SPACE SHIP WARLOCK	459 Kn
SPEED	535 Kn
SPIRIT OF EXCALIBUR - OEM	252 Kn
SPORT IMAGE W.CUP '94	149 Kn
STAR TREK 25 TH ANNIVRES.	321 Kn
STAR TREK NEXT GENERATI.	650 Kn
STELLAR 7	219 Kn
STRIKE COMM + PRIVATEER	499 Kn
STRIKE COMMANDER	650 Kn
SUBWAR 2050 OEM	321 Kn
TASK FORCE 1942	482 Kn
TAXI	550 Kn
TERMINATOR 2 CHEES	423 Kn
TERMINATOR 2029 DIX	562 Kn
TERROR OF DEEP	449 Kn
TEST PILOT	535 Kn
THE BEST OF MICROPROSE	373 Kn
THE HORDE	450 Kn
THE VAMPIRE COFFIN	450 Kn
THEME PARK	529 Kn
THREE STOOGES	166 Kn
TIME DESERT STORM - OEM	284 Kn
TOP 50 GAMES DOS	219 Kn
TOP 50 GAMES WIN	219 Kn
TORNADO + FALCON3 .	373 Kn
TORNADO -OEM	302 Kn
TOWN OF TUNES	219 Kn
TRANSARTICA	321 Kn
TROPICAL HEAT	284 Kn
UNDER A KILLING MOON	595 Kn
VAMPIRES COFFIN	511 Kn
VIRTUAL MURDER - OEM	219 Kn
VIRTUAL REALITY MADNESS	386 Kn
VIRTUAL REALITY STAR KIT	511 Kn
VOYEUR	570 Kn
WHALE OF A TALE	392 Kn
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	273 Kn
WING COMM I + II	485 Kn
WING COMM/ IND 500	419 Kn
WING COMMANDER 3	650 Kn